

Número 15 • Año II • P.V.P. 350 Ptas.

MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR



MEGA force

la revista de los juegos

SEGA



PRIMAVERA

**REGALO
NOVELA
DE SONIC**

MEGA DOSSIER

Ecco the Dolphin

para Mega Drive

PREVIEWS

**James Bond
Superman**

**MEGA ZAPPING
JUNGLE
STRIKE**



**REPORTAJE:
VIDEOJUEGOS
Y EPILEPSIA**

D S O R S O C U R S O E V E R A N O

ASIGNATURAS PENDIENTES

Olvida los exámenes. Los nervios. Las noches de insomnio. Los temas odiosos...
 ¡Es la hora del desquite!! Comienza un "curso" donde tú eres el maestro y cada asignatura una experiencia apasionante. Son las "optativas" de SEGA.
 Diez Packs autooperativos repletos de acción, juego y diversión.
 En Mega Drive, Master System II y Game Gear.
 ¡Lánzate a por el tuyo!
 Este verano, va a ser fuerte de verdad.

SEGA
 LA LEY DEL M



- MASTER BASICA**
- Consola MASTER SYSTEM II
 - Mando de juego
 - **SONIC** en memoria

8.600
 +iva



- MASTER PACK**
- Consola MASTER SYSTEM II
 - Mando de juego
 - **ALEX KIDD** en memoria
 - 3 juegos: **SUPER MONACO GP**, **WORLD SOCCER**, **COLUMNS**

11.200
 +iva

MASTER SYSTEM II



- SONIC PACK**
- Consola MASTER SYSTEM II
 - 2 mandos de juego
 - **ALEX KIDD** en memoria
 - **SONIC**

9.480
 +iva

Unitros



- MEGA ACCION**
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
 - 2 mandos de juego
 - 4 juegos:
 - **STREETS OF RAGE**
 - **GOLDEN AXE**
 - **SHINOBI**
 - **SONIC**

23.400
+iva



- FLASH PACK**
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
 - 2 mandos de juego
 - 2 juegos:
 - **FLASH BACK**
 - **SONIC**

26.000
+iva



- MEGA PACK**
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
 - 2 mandos de juego
 - 4 juegos:
 - **SUPER HANG ON**
 - **WORLD CUP ITALIA**
 - **COLUMNS**
 - **SONIC**

23.400
+iva



- SONIC PACK**
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
 - 2 mandos de juego
 - **SONIC**

19.900
+iva

MEGA DRIVE

GA

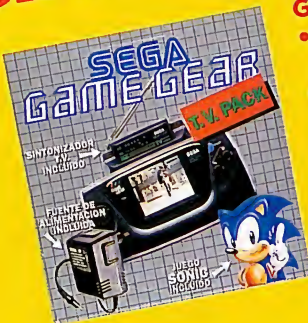
MAS FUERTE

GAME GEAR



- GAME GEAR "4 EN 1"**
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
 - 4 juegos:
 - **RALLY CHALLENGE**
 - **SMASH TENNIS**
 - **PENALTY KICK OUT**
 - **COLUMNS 2**

17.600
+iva



- GAME GEAR T.V. PACK**
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
 - T.V. Tuner para sintonizar nitidamente cualquier canal de T.V.
 - Fuente de alimentación
 - **SONIC**

26.000
+iva



- GAME GEAR PLUS**
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
 - Fuente de alimentación
 - **SONIC**

20.265
+iva

C
U
R
S
O
D

O
N
A
R
E
V
E

JULIO
Nº 15



MEGAFORCE es una publicación de:
Editorial Primavera

Consejero Delegado: Raymond Cohen
Director General: Luis Martínez Ruíz

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán,
Mary Connor, Esperanza Hernández, Mónica
Morales, Jaime Torroja
Diseño: Yves Rainaud y J. Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz

Redacción y Administración:
C/ Córcega 267, Principal 2º, 08008 Barcelona
Tel. (93) 218 25 06 Fax (93) 218 27 37
Publicidad: Publi Mul S.L.
Rda. General Mitre, 200 5º 2º, 08006 Barcelona

Producción: Artibox, Barcelona
Preimpresión digital: Clickart, Madrid
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Rotocayfo S.A.

© Megapress/Ed. Primavera
Todos los derechos reservados
Prohibida la reproducción total o parcial
sin autorización escrita del editor.
Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

ESTE

MEGANOTICIAS

6 *Un Sega-adicto como tú no puede quedarse al margen de lo que pasa en el mundo Sega, dentro y fuera de nuestro país. Así que... ya sabes, no te pierdas estas páginas para poder estar al día.*

MEGARREPORTAJE

10 EPILEPSIA

Desde hace un tiempo se está oyendo hablar del riesgo de los videojuegos...

Que si provocan ataques mortales, que si producen epilepsia... Aunque no hay razón para ser alarmista, sí conviene tomar precauciones, así que lee este reportaje para averiguar qué hay de verdad en todo ello. E invita a tus padres a leerlo, se tranquilizarán.



PREVIEWS

Los juegos que están al llegar, lo más nuevo en el mercado... Todo está en esta sección.

- 14 B.O.B. (MD)**
- 16 Tecmo World Cup (MD)**
- 18 Balljacks (MD)**
- 20 Micro Machines (MD)**
- 21 Superman (MD)**
- 22 James Bond (MS)**
- 24 Super Off Road (MS)**
- 26 Battletoads (GG)**
- 28 Double Dragon (GG)**



EL PANTALLAZO

40 *Ya sabes que este es tu concurso favorito, con línea directa Mega Force. Y si no conseguiste la camiseta de Sonic 2 del mes pasado, no te preocupes, ahora puedes hacerte con una de las 25 camisetas Mega Force que regalamos.*

MES...

MEGADOSSIER

30 Ecco The Dolphin

Con esta segunda parte del dossier tendrás en tus manos todos los secretos de Ecco The Dolphin, uno de los cartuchos más ecológicos del mundo Sega.



SAYONARA

42 Para estar muy puesto en lo que nos llega desde el Lejano Oriente, nada mejor que echar un vistazo a Sayonara, hay novedades súper-interesantes.

ZAPPINGS

Esta es la sección a la que debes acudir cuando quieras saber qué hay en el mercado. Si quieres un buen consejo antes de comprar un juego, lee estas páginas y lo tendrás.

- 45** Home Alone (GG)
- 46** Jungle Strike (MD)
- 50** Another World (MD)
- 54** Super Kick Off (MD)
- 56** Tiny Toon (MD)
- 60** Fatal Fury (MD)
- 62** Bulls vs Blazers (MD)
- 64** Strider 2 (MS)
- 66** Global Gladiators (GG)
- 68** Rainbow Islands (GG)



HIT PARADE

70 Aquí tienes la lista de los juegos más vendidos para Mega Drive, Master System y Game Gear.

MEGACODIGOS

71 ¿Que tienes el Game Genie pero no tienes códigos para meter? Ve rápido a estas páginas, encontrarás un montón de ellos y podrás disfrutar a tope de tus juegos favoritos para Mega Drive.

LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA

72 Ningún juego se le resiste. El Maestro Sega es capaz de encontrar los mejores trucos y de averiguar las claves más alucinantes.

MEGALECTORES

76 No pierdas un segundo y ve rápido a estas páginas dedicadas a los lectores de MegaForce, porque hay importantes novedades.

EL TABLON DE SONIC

78 Seguro que encuentras una auténtica ganga, un nuevo amigo o una oportunidad para vender algo que ya no necesitas.

EL CORREO DE SONIC

80 ¿Necesitas ayuda? ¿Dudas si comprar un juego u otro? No te preocupes, Sonic en persona intentará responder a todas las preguntas y resolver todas tus dudas.

Tecmagik entra con fuerza en el mundo de los 16 bits

Cuatro impresionantes títulos son la apuesta de Tecmagik en el mundo de los juegos de 16 bits. Como ya os anunciamos en números anteriores Tecmagik estaba trabajando duro en el desarrollo de cuatro aventuras que iban a ser su desembarco en las consolas Megadrive y Mega CD.

Se trata de Andre Agassi Tennis, Steven Seagal, Sylvester & Tweety y Pink Panther. El primero, como podeis suponer es una simulación deportiva basada en el juego del americano Agassi, que saldrá próximamente para la Megadrive y la Master System. Lástima que Agassi no participase en el torneo de Roland Garros lo que hubiera hecho subir la popularidad de este videojuego. Al menos ganó un español: Sergio Bruguera.

Sylvester & Tweety se basa en las aventuras de dos personajes de dibujos animados, el gato Silvestre y el canario Píoín, y es el debut de estos en un videojuego después de 50 años de existencia. La tarea de Silvestre es capturar a Píoín, lo que no es un trabajo fácil, ya que tras un aspecto inocente se esconde una de los personajes más listos de la historia de los dibujos animados. Además, cuando Píoín (o Tweety) descubre una poción mágica se transforma en un terrible monstruo. La clásica música de estos dibujos de la Warner Bros. acompaña a unos divertidos gráficos.

Pink Panther, la cínica Pantera Rosa, es otra de los grandes de los dibujos animados, seguida en todo el mundo por millones de niños y adultos. Su popularidad ha vuelto a resurgir en los últimos tiempos e incluso IBM la ha utilizado como reclamo en sus anuncios. Ahora llega a las consolas de la mano de Tecmagik. Y dada su procedencia cinematográfica, era lógico que sus aventuras se desarrollasen en unos estudios de grabación de cine. También incluye la conocida música de Henri Mancini que acompaña al característico andar del personaje.

Finalmente, un acuerdo con otro de los cachas más taquilleros del cine, Steven Seagal, nos permitirá disfrutar de toda una serie



de videojuegos en varias plataformas. La primera de la serie se sitúa en el futuro, en el año 2194, con una megacompañía controlando el mundo. Los maestros del antiguo arte de



lucha conocido como Aikido, Seagal y su compañero Trish Morgan repartirán sus golpes en un cartucho que verá la luz a principios del próximo año.

Así que, como véis, Tecmagik ha apostado muy fuerte en el mercado de las consolas de 16 bits, en el que espera obtener el mismo éxito que el conseguido con los juegos creados para Master System.



Dinosaurios para la Mega CD

Más películas que llevarnos a la Mega CD. Y en esta ocasión los protagonistas son los dinosaurios. Como todo el mundo sabe, este es el año de los dinosaurios y gran parte de la culpa de ello la tiene Steven Spielberg y su "Parque Jurásico".

Quienes hayan prestado más atención a las clases de Ciencias sabrán que el Jurásico es un período de la prehistoria que se caracteriza por contar con un gran número de especies de dinosaurios, tanto carnívoros como herbívoros, lentos o rápidos y grandes o pequeños.

Lo malo es que desaparecieron sin dejar más que fósiles y... algo de sangre en las tripas de algunos insectos conservados en una cosa que se llama ámbar (resina fosilizada).



Ya en nuestro tiempo, unos científicos son capaces de recrear un gran número de dinosaurios y formar con ellos una especie de parque en una isla de América del Sur. Este es el argumento de la novela titulada "Parque Jurásico" y de la película de Spielberg. Y también del juego desarrollado por Electronic Arts para la Mega CD.

Los rumores sobre el videojuego dicen que será un aventura tipo arcade que incluirá varias escenas del film. La animación promete ser espectacular y la diversión está garantizada. Sin embargo tendremos que esperar un poco más todavía.

Quizá a finales de año podamos ver a los dinosaurios invadir nuestras consolas. De todas formas os mantendremos informados de lo que vaya surgiendo sobre este juego.



CARTUCHOS MEGADRIVE

ALIEN 3	4892	LOTUS TURBO CHA.	6078
ALISA DRAGON	6078	MAGIC BOY	4650
AMERICAN GLADIA.	7956	MARIO LE. HOCKEY	4585
ANOTHER WORLD	6420	MS PAC-MAN	7513
ARCHIE RIVALS	4650	MUHAMMAD A. BOX.	7956
ARIEL LITTLE MER.	6078	NHL PA HOCKEY'93	8400
ARROW FLASH	4690	OLYMPIC GOLD	7513
ATOMIC ROBO KID	7956	OUT OF THIS WORLD	7956
BATMAN RETURNS	6078	POWER MONGER	7513
BATMAN R. JOKER	6595	PREDATOR 2	6078
BULLS VS. LAKERS	4650	RBI 4 BASEBALL	7513
CAPTAIN AMERICA	7956	RBI 3 BASEBALL	7513
CARMEN S. DIEGO	6948	RISKY WOODS	6078
CHESTER CHETAM	9370	ROLO TO RESCUE	6513
CHIKI CHIKI BOYS	5209	SHADOW OF BEAST 2	6078
COOL SPOT	7956	SIDE POCKET	5643
CRUEL BALL	6715	SONIC 2	6145
CYBORG JUSTICE	6078	SPACE HARRIER 2	6078
DAVIS ROBINSON'S	4650	STREET OF RAGE 2	7517
DE CAPTACK	6078	STRIDER	7956
DINOLAND	7517	SUMMER CHALLENGE	7517
DOUBLE DRAGON 3	7956	SUNSET RIDERS	6078
ECCO THE DULPHIN	6078	SUPER BATTLETANK	7743
EMPIRE OF STEEL	7648	SUPER KICK OFF	6513
EVANDER HOLYFIEL	4745	SUP. MONACO GPZ	7517
EX-MUTANTS	5413	TALESPIN	6078
FATAL FURY	6948	TAS. FORC. HARRIER	6513
FLASHBACK	8609	THE BART SIMPSON	4892
GADGET TWINS	9207	THE TERMINATOR 2	6078
GLOBAL GLADIAT.	6948	TINY TOONS	6078
GREEN DOG	4650	TONY LAR. BASEBA.	7840
HOME ALONE	6078	TURBO OUT RUN	4545
HUMANS	7845	TWINKLE TALE	4491
INDIANA JONES CRU.	7190	UNIVERSAL SOLDIER	6513
JAMES BOND 007	6948	WARPSPEED	6078
JOHN MADDEN'93	6078	WHERE CARMEN S.D.	7956
JORDAN VS. BIRD	5132	WORLD CH. SOCCER	7071
KING OF MONSTER	7517	WORLD CUP SOCCER	7071
KRUSTY'S FUN HOUS.	4892	WORLD TROP. SOCC.	7656
LHX ATTACK CHOP.	6948	X-MEN	7517

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

9 1 6 7 3 9 3 2 0

LUNES A VIERNES DE 10 A 20 H./SABADOS DE 10,30 A 14 H.

CARTUCHOS GAMEBOY

BATMAN 2	3140	NAIL N SCALE	3490
BIONIC BATTLER	3937	NINJA GAIDEN	2900
BUBBLE BOBBLE	2900	NINJA TAO	3890
CRYSTAL QUEST	3140	NINJA TURTLES 2	3715
DICK TRACY	3140	PUNISHER	3715
DOUBLE DRAGON 3	3615	QUARTH	3715
DOUBLE DRAGON 2	3140	ROCKY & BULLWIN.	3715
DUCK TALES	3528	ROGER C. BASEBALL	3645
FORTIFIED ZONE	3528	SNOW BROTHERS	3545
GEORGE F. KO BOXI.	3715	SPIDERMAN	3140
GRADIUS INTERSTEL	3890	SQUARE DEAL	3715
HOME ALONE 2	3715	THE BART SIMPSON	3430
HUDSON HAWK	3615	THE TERMINATOR 2	3615
JEOP JAMPORE	3845	TINY TOON ADVENT.	3615
KUNG-FU MASTER	2900	TOM & JERRY	3890
KWIRK	3209	ULTIMA RUNES VIRT.	3715
LAZLO'S LEAP	3690	WWF SUPER STARS	3140
LOOPZ	3715	WWF SUPER STARS 2	3890
MICKEY'S DAN. CHAS.	3890	FIGHT. SIMUL. (2 IN 1)	4250



IMPORTANTE

SI COMPRAS 3 JUEGOS TE REGALAMOS ESTE PROTECTOR PARA TU GAME BOY

WIDE GEAR



1.900 Ptas.

CONTROL PAD MEGADRIVE



1.890 Ptas.

MASTER GEAR



2.490 Ptas.

ADAPTADOR UNIVERSAL MEGADRIVE



2.900 Ptas.

CARTUCHOS GAME GEAR

CHAKAN	4413	PREDATOR 2	4858
CLUTCH HITTER	3962	PRINCE OF PERSIA	4413
EVANDER H. BOXI	4858	SHINOBI 2	4413
FANTASY ZONE	4593	SUP. MONACO GP	4493
FOREMAN'S KO B.	4593	SUPER SMASH T.V.	4413
INDIANA JONES	4413	TALESPIN	4858
KRUSTY'S FUN HO.	4593	TAZMANIA	4413
LAND OF ILLUSION	4593	THE TERMINATOR	4413

CARTUCHOS SUPERNINTENDO

ii SUPER DRAGON BALL Z!! 8.490 PTAS.-

ADVENTURE	6245	NHLPA HOCKEY 93	8400
AMAZING TENNIS	8687	OUTLANDER	8252
AXELAY	8190	PAPERBOY 2	7817
BATMAN RETURNS	9122	PIT-FIGHTER	6078
BATTLE CLASH	6078	PRINCE OF PERSIA	8687
BEST OF THE BEST	8687	PUGSLEYS SCA. H.	9408
BUBBY IN CLANS	9497	ROBOCOP 3	8252
CAL RIP. BASEBA.	8687	SONIC BLAST MAN	9400
CHESTER CHETA	9122	SPIDERMAN X-MEN	6485
COMBAT BASKET	6947	STREET COMBAT	7817
CYBERNATOR	8509	STREET FIGHTER 2	10190
DESERT STRIKE	8687	SUP. ADV. ISLAND	7890
DINO CITY	9558	SUPER CASTLEV. 4	8252
DOOMS. WARRIOR	8687	SUPER CONFLICT	8353
DRAGON'S LAIR	8687	SUPER NINJA BOY	7863
EARTH DEF. FORC.	9556	SUPER R-TYPE	6078
FATAL FURY	9556	SUPER STAR WARS	7817
FINAL FIGHT	9517	SUPER WRESTLEMAN	8252
GODS	8687	THE COMBATRIDE	9517
GOLDEN FIGHTER	6853	THE LOST VIKINGS	8400
GOLDEN FIGHTER 2	6985	THE TERMINATOR	9122
GRADIUS 3	6947	THE MAGICAL QU.	9122
HOME ALONE 2	7190	TINY TOON ADV.	9120
HUNT OF RED OCT.	8687	TOYS	8400
JOE & MAC CAV.	8687	WAYNES WORD	9122
JOHN MADDEN'93	7817	WING COMMAND.	10860
KRUSTY'S F. HOUS.	8252	WORLD L. SOCCER	7383
LETHAL WEAPON	6853	X-ZONE	6513



REGALO

El pedido de cartuchos SUPERNINTENDO incluye este ADAPTADOR UNIVERSAL de regalo. (Se envía uno por cliente con independencia de sucesivos pedidos).

Las marcas SEGA, NINTENDO son marcas registradas por sus propietarios

El ¿último? héroe de acción

Arnold Schwarzenegger está a punto de estrenar su última película "Last Action Hero". Pero como esta no es una revista de cine, el único motivo que tenemos para traer a este cachas a nuestras páginas es que el film va a ser convertido en videojuego por la compañía Sony Imagesoft.

Todavía no hay fecha para el lanzamiento, de hecho la película no ha llegado aún a las carteleras, pero lo cierto es que los chicos de Psynognosis están trabajando con ahínco en el juego y es posible que salga al mercado en algún momento del verano. A España tardará un poco más en llegar, pero cuando lo haga todos vosotros estaréis deseando haceros con él.

El argumento de la película, y también el del juego, gira alrededor de las aventuras que vive un chico, Danny, que se ve transportado al mundo del celuloide, donde se ve envuelto en mil aventuras con su héroe favorito (¿quién será?).

Las noticias que nos llegan del otro lado del Atlántico dicen que los encargados de convertir la película a la Mega CD (también habrá una versión para la Megadrive) están llevando a cabo un importante trabajo para el que cuentan con la ayuda del actor austriaco que ha firmado un contrato que le obligará a filmar escenas exclusivas para el juego y que no saldrán en la película. Si se tiene en cuenta lo que cuesta tener trabajando a Schwarzenegger (un mínimo de 15 millones de dólares por película) nos podremos hacer una idea de lo serio que se está tomando este juego Sony.

¡BIENVENIDA, HERMANA!

Ya somos uno más. Acaba de aparecer la edición portuguesa de MEGA FORCE. Sí, la primera revista cien por cien Sega tiene desde el pasado mes una edición más: en Portugal.

Al día de hoy salen en Europa un total de cuatro versiones de MEGA FORCE: española, francesa, holandesa y ahora portuguesa. Además, MEGA FORCE se está editando actualmente para los mercados de Bélgica, España, Francia, Holanda, Luxemburgo, Portugal y Suiza. Por su parte, la edición española se comercializa también en hispanoamérica y Estados Unidos.

Así que ya ves, vayas donde vayas este verano seguro que encuentras MEGA FORCE, la primera revista cien por cien Sega.

Llega Chuck Junior a la Megadrive

Como ya os anunciábamos en el pasado número, Chuck Rock ha tenido un descendiente, su hijo Chuck Junior. También os decíamos que, de momento, los programadores de Core Design sólo estaban trabajando en la versión para Amiga.

Pues bien, las buenas noticias son que Core ya tiene preparada una versión para Megadrive que se llamará, lógicamente, Chuck Rock II. Y como pronto podréis ver, se trata de una magnífica continuación, tan buena o mejor que la primera parte.

La historia cuenta que Chuck Rock, convertido en el presidente de la compañía Chuck Motors, ha sido secuestrado por unos malvados a las órdenes de su máximo rival: Brick Jagger, jefe de la Datstone Car Company. Este villano ha pedido un rescate con unas condiciones imposibles de cumplir para liberar a Chuck y todos creen que no volverán a ver al panzudo troglodita.

Sin embargo, Chuck Junior, de sólo seis meses de edad, piensa de forma muy diferente y se lanza a la búsqueda de su padre, armado con la cachiporra de este (que, por cierto, es mayor que él mismo) y un paquete de pañales.

El juego es del mismo estilo que el anterior, con numerosas plataformas, enemigos de los más diversos tipos y montones de diversión. En próximos números os daremos más detalles.



Cualquier consola, cualquier juego

El mito de la incompatibilidad de los CDs americanos y japoneses con las consolas Mega CD europeas se acaba de romper. La compañía Datel ha presentado en el mercado inglés un cartucho que se coloca como si se tratase de un videojuego y que te permite jugar con cualquier título desarrollado para los modelos no europeos de la Mega CD.

De esta forma es posible jugar con discos importados de Japón en una consola europea. Siempre hablando de la Mega CD, por supuesto.

Hasta ahora tanto la consola como el lector de CDs tenían que ser de la misma clase (americana-americano, japonés-japones o europeo-europeo) para poder jugar, pero el nuevo periférico de Datel hace que esto ya no sea necesario.

La buena noticia para los consleros también lo es para los importadores de juegos, ya que podrán presentar en el mercado español y europeo en general sus juegos antes de que se termine la versión para nuestro continente. Como sabéis, lo normal es que el juego salga primero en el mercado japonés o americano y luego se adapte a las características de Europa. Este retraso ya no será necesario gracias al cartucho de Datel.

Aunque todavía no está confirmado, lo más probable es que la compañía que importe el cartucho para España sea Proein, que ya es distribuidora de otros productos de Datel, como el Action Replay.

El problema es que a lo mejor Sega considera que este adaptador no es del todo legal y trate de impedir su comercialización. El meollo del asunto está en una parte de la programación que, según Andrew Wright, un directivo de Sega Europa, "podría estar al borde de la ilegalidad". Veremos que pasa

finalmente, pero sería una pena que Sega consiguiese parar la venta de este cartucho.



A la venta en España

Aquí en nuestro país el distribuidor ABC Analog ya dispone de dos adaptadores para la Mega Drive. El primero de ellos permite utilizar la práctica totalidad de los cartuchos japoneses y americanos (parece ser que incluso los que tienen algún tipo de protección como el Cool Spot) en las consolas europeas.

El otro adaptador está diseñado para poder jugar como los CD-ROMs americanos o japoneses en cualquier Mega-CD europea. Según fuente de ABC Analog ellos han probado muchos juegos en formato CD-ROM con este adaptador y de momento sólo les ha dado problemas el Blackhole Assault.

Además, ABC Analog acaba de incorporar a su catálogo lo equipos para hacer copias de seguridad de los cartuchos en disquetes normales. ABC Analog, teléfono: (91) 559 43 95 y (91) 542 15 78.

FUNNY GAMES

ABRIMOS EN JULIO Y AGOSTO



ABIERTO DE
LUNES A SABADO
MAÑANAS: 11.30 A 14.00 H.
TARDES: 5.00 A 8.30 H.

91 3774559

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
Somos especialistas en venta por correo.
Envíos a provincias.



Envíos en 48 horas.

PERIFERICOS MEGADRI	BIOS HAZARD BATTLE	LOTUS TURBO CHALLENGE
MEGADRI-CONTROL PAD.....1990	CHAKAN.....8990	MEGA-LO-MANIA.....2199
MEGADRI ACCION (4 juegos).....27490	CALIFORNIA GAMES.....6990	MICKY AND DONALD.....6990
GAME GENIE.....9900	CAPTAIN PLANET.....9990	NINJA GAIDEN.....8490
CONTROL PRO 1.....3975	CHIKI CHIKI BOYS.....6000	NHL 93 (HOCKEY).....8490
MENACER'S JUEGOS.....11990	CYBORG JUSTICE.....8990	TMPC GOLD.....8990
POWER BASE CONVERTER.....6490	DESERI STRIKE.....8990	PIT FIGHTER.....8990
CADDY PAK.....1695	DOUBLE DRAGON III.....8490	PHANTASY STAR II.....8490
SOFT PAK.....7900	EMPIRE OF STEEL.....8990	ROAD RASH II.....8990
ARCADE POWER STICK.....7900	EX-MUTANTS.....8990	ROLLING THUNDER II.....8490
	FATAL FURY.....7990	SIDE POCKET.....6490
	FLASH BACK.....9900	SONIC'S K. FUN HOUSE.....6990
	FERRARI F1.....8490	SONIC II.....7490
	GOLDEN AXE II.....8490	STREETS OF RAGE II.....6990
	GLOBAL GLADIATORS.....7990	STRIDER II.....7990
	GOLDEN AXE II.....8490	SUPER FANTASY ZONE.....6990
	GRANDSLAM TENNIS.....6990	SUPER LEAGUE BASEBALL.....6990
	INDIANA JONES II.....8990	TEAM U.S.A. BASKETBALL.....8490
	JAMAZEN FOOTBALL 93.....7990	TERMINATOR II.....6990
	JAMES BOND.....7990	TINY TOONS.....6990
	J. MONTANA FOOTBALL II.....7990	TURBO OUT RUN.....8990
	JOHN MADDEN FOOTBALL.....7990	TURTLES HYPERSTONE.....7990
	JORDAN VS BIRD.....8990	TWO CRUE DUDES.....7990
	LEMINGS.....6990	WWF WRESTLEMANIA.....6990
		X-MEN.....6990

MANILA	ANGEL LARRA	ARTURO SORIA
FUNNY GAMES	JOSE DEL HERRO	ALCALA

FUNNY GAMES

C/ Angel Larra 7-15 28027 MADRID
METROS: CIUDAD LINEAL,
P.NUEVO, B.CONCEPCION, A.
SORIA
AUTOBUSES: 48,146,70,21
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SOMOS ESPECIALISTAS EN CAMBIO DE JUEGOS:

MEGADRI-MASTER SYSTEM,
GAME GEAR, SUPER NINTENDO,
NINTENDO, GAMEBOY
(de 1500 A 2500 PTS)
¡Llámanos antes de cambiar!

PERIFERICOS GAME GEAR	ALIEN SYNDROME	OUT RUN EUROPA
GAME GEAR BASICA.....1990	ALIENS III.....5190	PATO DONALD.....5190
G.GEAR+ADAP. CORR.....2090	BATMAN RETURNS.....5190	PSYCHIC WORLD.....4990
GLOBE GLADIATOR.....5190	CHAKAN.....5190	SENNA'S S. MONACO GP.....5190
SINTONIZADOR TV.....13900	CHUCK ROCK.....5190	SHINOBI II.....5190
MASTER GEAR CONVERT.....2490	DEVILISH.....5190	SIMPSONS.....5190
WIDE GEAR.....2490	FOREMAN BOXING.....5190	SLIDER.....5190
FUENTE DE ALIMENTACION.....2190	G-LOC.....5190	SMACH TV.....5190
GEAR TO GEAR.....1990	GLOBAL GLADIATOR.....5190	SPIDERMAN.....5190
CARGADOR BATERIAS.....7990	HOME ALONE.....5190	STREETS OF RAGE.....5190
BOLSA DE LUXE.....2900	INDIANA JONES.....5190	SUPER KICK OFF.....5190
	JOE MONTANA FUTBOL.....5190	SUPER MONACO G.P.....5190
	KLAX.....5190	TAZMANIA.....5190
	LA SIRENTA.....5190	TERMINATOR.....5190
	LAND OF ILLUSION.....5190	W.C. LEADERBOARD.....5190
	LEMINGS.....5190	WIMBLEDON TENNIS.....5190
	LYMPIC GOLD.....5190	WONDERBOY II.....5190
	OUT RUN.....5190	WWF STEEL CAGE.....5990

¡Si el juego que buscas no está en estas listas, LLAMAMOS!

CUPON DE PEDIDO POR CORREO ENVIAR A: FUNNY GAMES. C/ ANGEL LARRA 7-15 28027 MADRID

NOMBRE.....	TITULOS.....	PRECIO.....	TOTAL.....
DIRECCION.....			
POBLACION.....	PROVINCIA.....		
C.P.....	TLF.....	CONSOLA.....	
FORMA DE PAGO: TALON <input type="checkbox"/> CONTRAREEMBOLSO <input type="checkbox"/>	GASTOS ENVO.....		300
	TOTAL.....		

PERIFERICOS M. SYSTEM

M. SYSTEM II BASICA	M. SYSTEM II PLUS
M. SYSTEM II BASICA.....9490	M. SYSTEM II PLUS.....15990
GAUNTLET.....6990	GLOBAL GLADIATORS.....6490
GOLDEN AXE.....5990	G-LOC.....6990
HOME ALONE.....6990	INDIANA JONES II.....6990
KICK OFF.....6490	JOE MONTANA.....5990
LAND OF ILLUSION.....5990	LEMINGS.....5990
LOS PICAPIEDRAS.....5990	MARBLE MADNESS.....5590
MARBLE MADNESS.....5590	MASTER OF DARKNESS.....6590
MOON WALKER.....5990	NEW ZEALAND STORY.....5990
NINJA GAIDEN.....5990	OLYMPIC GOLD.....6990
OUT RUN EUROPA.....6990	

CYBER SHINOBI.....5990	PIT FIGHTER.....6990
DONALD DUCK.....5590	PRINCE OF PERSIA.....5990
DOUBLE DRAGON.....5590	PREDATOR II.....5990
DOUBLE HAWK.....5590	R-TYPE.....5590
DEAD ANGLE.....5590	RASTAN.....5990
FOREMAN BOXING.....6990	SCRAMBLE SPIRITS.....5990
GALAXY FORCE.....5990	SHADOW DANCER.....5990
GOLDEN AXE.....5990	SHINOBI.....5990
G-LOC.....6990	SPIDERMAN.....5990
HOME ALONE.....6990	SIMPSONS.....5990
INDIANA JONES II.....6990	SONIC II.....6990
JOE MONTANA.....5990	SONIC II.....6990
KICK OFF.....6490	SPEEDBALL.....5990
LAND OF ILLUSION.....5990	SPIDERMAN.....5990
LEMINGS.....5990	SPIDERMAN.....5990
LOS PICAPIEDRAS.....5990	SPIDERMAN.....5990
MARBLE MADNESS.....5590	SPIDERMAN.....5990
MASTER OF DARKNESS.....6590	SPIDERMAN.....5990
MOON WALKER.....5990	SPIDERMAN.....5990
NEW ZEALAND STORY.....5990	SPIDERMAN.....5990
NINJA GAIDEN.....5990	SPIDERMAN.....5990
OLYMPIC GOLD.....6990	SPIDERMAN.....5990
OUT RUN EUROPA.....6990	SPIDERMAN.....5990

Videojuegos y epilepsia

Una peligrosa combinación

Hace muy poco tiempo, el portavoz de una gran firma japonesa desarrolladora de videojuegos hacía las siguientes declaraciones: "Los cuchillos, que suelen utilizarse en la cocina, a veces pueden servir para matar a alguien... Pero la diferencia entre un uso y otro sólo la marca quien coge ese cuchillo". Estas palabras, que a todo el mundo resultan obvias, las decía a raíz de la polémica surgida hace unos meses sobre la relación entre la epilepsia y los videojuegos, y vienen a resumir un poco el contenido de los informes, encuestas y análisis que hemos ido recogiendo: los videojuegos no producen epilepsia, pero la combinación videojuego-persona propensa a la epilepsia sí puede ser peligrosa.



Todo comenzó en Inglaterra, cuando hace tiempo el Sun se hizo eco de la muerte de un adolescente que había sufrido un ataque epiléptico después de jugar una partida de Mario con la Nintendo. A partir de ahí, los titulares de los periódicos se sucedieron, y en las revistas de consumo, de ocio, de información, etc, aparecían artículos que hablaban del tema en estos términos: "los juegos son peligrosos...", "hay demasiados accidentes...", "enfermedades provocadas por los videojuegos...". El asunto había provocado la alarma general, y en muchos casos los medios de comunicación entraron en el "juego" sin pensarlo dos veces, creando un clima cercano a la histeria.

Pero vamos a analizar cuánto hay de

razón en este miedo hacia el uso de los videojuegos y cuánto hay de exageración y desconocimiento. Y para poner en claro algunas ideas, nada mejor que los datos recogidos en nuestro país vecino, Francia, y los estudios que allí se han realizado.

Cuando sonó la alarma en Europa sobre la relación entre la enfermedad de la epilepsia y el uso de los videojuegos, la Comisión de Seguridad de los Consumidores de Francia empezó a estudiar el problema y, a finales de febrero de este año, dio a conocer algunos datos preliminares: el número de casos que se habían dado en todo el país era muy reducido (se hablaba de una docena). Además, los análisis habían demostrado que las pantallas de las consolas portátiles no eran peligrosas. Otro importante

organismo de aquel país estaba también interesado en conocer la verdad, el Ministerio de Economía y Finanzas, y seguro que muchos de vosotros (y vuestros padres) queréis también saber si estáis o no en peligro de muerte cada vez que encendéis la consola.

Los primeros hechos

Después de detectar los primeros casos en Francia, se le pidió a la Comisión citada que se pusiera en marcha, "considerando los riesgos que representan las consolas de juegos debido a sus pantallas... y dados los casos de epilepsia que PARECEN haber sido provocados por el uso de consolas de juegos electrónicos...". Y se le encargó que llevara a cabo "las investigaciones

necesarias para informar a la Opinión Pública sobre los riesgos reales que se derivan del uso de estos productos, sea cual sea la marca, el uso que se haga, el software utilizado y la sensibilidad de los usuarios".

Evidentemente, había una razón para tener ese miedo y ese interés, y eran los casos que se habían producido tanto en Francia como en otros países, casos como éstos:

-En Noisy-le-Grand, un niño de diez años sufrió repentinamente un ataque de epilepsia. Había estado jugando por la mañana, durante unos veinte minutos, con la consola Nintendo y el juego Megaman II (algo así como Flashman). Este chaval sí tenía antecedentes de la enfermedad, ya que a los 18 meses sufrió un ataque epiléptico, por lo que se le consideró una persona "predispuesta".

-En Vendée, una niña de seis años fue víctima de una crisis generalizada de epilepsia mientras jugaba con Sonic para Mega Drive. Fue hospitalizada en el centro sanitario La Roche de Yon. Allí declararon que cada año les llegaban dos o tres casos similares, aunque no pudieron precisar si eran debidos al uso de videojuegos o simplemente al hecho de ver la televisión.

En el gran dossier del Ministerio se recogían más casos, hasta llegar a los cincuenta. Casi todos ellos se referían a ataques pasajeros, que habían requerido una hospitalización mínima (unas ocho horas, lo que se tarda en hacer una serie de pruebas como el escáner cerebral, el electroencefalograma, etc), y que se habían producido tras el uso de consolas de videojuegos o de microordenadores (Sega, Nintendo, Amstrad, Atari... estaban todas las marcas). Algunas de las víctimas ya habían sufrido con anterioridad ataques epilépticos, otras lo sufrían por primera vez, pero en líneas generales ni en unas ni en otras el ataque tuvo secuelas.

Lo que dicen las cifras

Cuando todo esto empezó, los defensores a ultranza de los videojuegos

**No seamos
alarmistas:
los video
juegos no
son
peligrosos
salvo en
casos muy
aislados y si
no existe un
cierto control
al jugar.**



comenzaron a decir que no había ningún caso que no tuviera antes antecedentes, que no estaba nada demostrado, que las consolas eran inofensivas aunque se usaran en demasía... Al mismo tiempo, los detractores de los juguetes electrónicos, los padres, los críticos de la informática y de los inventos como el televisor... decían que había muchos casos, que en todos la enfermedad era provocada por los juegos, que había además otros muchos males y enfermedades

derivados del uso de consolas y de televisores...

Ni lo uno ni lo otro. Como acabamos de ver, es cierto que los casos existen, y no se puede cerrar los ojos ante ello. Pero como acabamos de ver también, son muy pocos, en algunos de ellos ya hay antecedentes y las consecuencias por lo general no son importantes. Además, como vamos a ver después, hay que analizar bastante bien las situaciones, y no se puede decir: EL USO DE VIDEOJUEGOS PROVOCA EPILEPSIA, porque sería un claro ERROR.

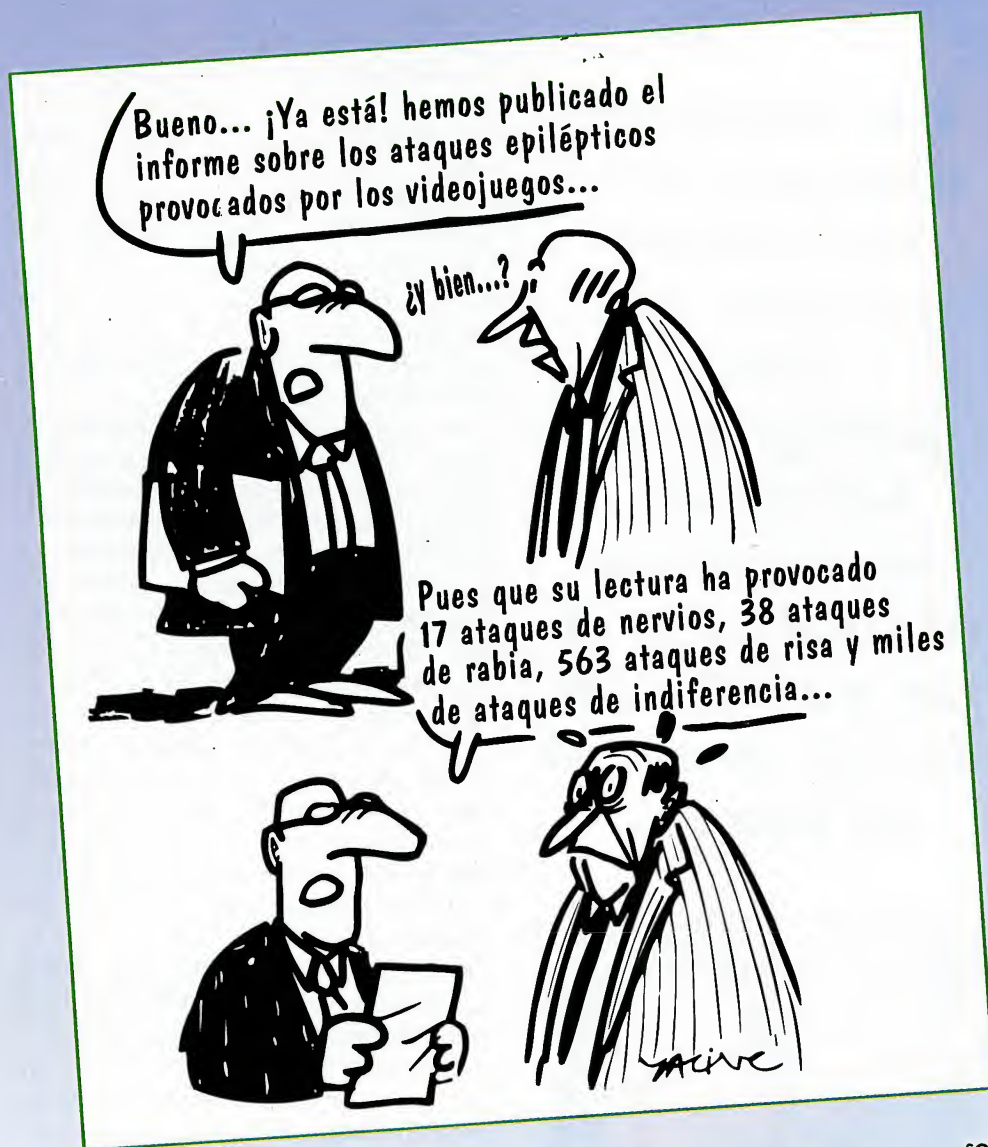
Las cifras, en este tipo de problemas, son a veces argumentos que se utilizan desde ambos bandos. Por ejemplo, en Francia hay 55 millones de habitantes, y sólo 2.000 de ellos son fotosensibles. La proporción de epilépticos es distinta: seis habitantes de cada mil. están afectados por este mal. Y en cuanto a los casos de ataques epilépticos, la cifra es difícil de determinar, ya que se pueden sufrir ataques de este tipo por causas tan dispares (falta de sueño, abuso de alcohol, sensaciones fuertes) que a menudo se confunden con crisis emotivas, nerviosas, y se le da el nombre de ataque epiléptico a lo que no es más que una "histeria pasajera".

Pero... ¿qué es fotosensibilidad, qué es epilepsia y qué es ataque epiléptico? ¿qué diferencia hay entre esas tres cosas? Aclarar estas preguntas nos dará la clave para entender este problema que seguramente preocupa más a los padres y educadores que a las posibles víctimas.

¿Qué es epilepsia?

Los ataques epilépticos son, como ya hemos adelantado, crisis pasajeras que no tienen por qué darse en individuos que padecen epilepsia. Pueden afectar en un momento de la vida a cualquier persona, por las causas que se han señalado, y mientras no se repitan no suelen tener ninguna incidencia. No tienen la consideración de enfermedad, porque no lo son, mientras que la epilepsia sí lo es.

Es posible que hace muchos años, o incluso hoy en día en ciertos lugares, se



son una de las causas más frecuentes de estos ataques.

El televisor y los videojuegos

Pues aquí hemos llegado al punto culminante de la cuestión: veinte años después de conocer la existencia de sujetos fotosensibles, se ha descubierto que en ellos, el televisor actúa como SLI. Hay que tener en cuenta que las imágenes televisivas se renuevan a una velocidad muy alta (ya sabes que para que el ojo humano perciba el movimiento necesita ver 25 imágenes por segundo), y que se emiten de diez a treinta flashes por segundo. Técnicamente hablando, se dice que los SLI son del orden de 10 a 30 Hertzios. Así, la mayor parte de los casos de ataques por fotosensibilidad se presentan cuando estas personas están viendo tranquilamente el televisor.

Dicho esto, se puede entender mejor que la gran mayoría de ataques epilépticos sufridos al usar videojuegos se puedan atribuir a la fotosensibilidad, no al hecho de la posible violencia de un cartucho, como se había pensado en un principio. Pero hay que tener en cuenta más aspectos. No es lo mismo un ataque que se produce por primera vez que un ataque en una persona cuya fotosensibilidad ya estaba demostrada anteriormente. Tampoco es lo mismo sufrir el ataque inmediatamente después de empezar a jugar que sufrirlo unas horas más tarde. Y el lugar y circunstancias que rodean a la persona también influyen: pocos casos se han dado en una sala recreativa, mientras que en el hogar se han dado muchos más casos, tal vez porque se puede uno poner mucho más cerca del televisor (quizás ahora hagáis más caso a vuestra madre cuando os dice aquello de que no os pongáis tan pegados a la tele).

Sea como fuere lo cierto es que ya se ha establecido una cierta relación entre las personas afectadas por epilepsia que además sean fotosensibles y la rápida sucesión de imágenes (habitualmente muy ricas en colores chillones y brillos

identificara la epilepsia con la locura, o incluso con la posesión demoníaca. Pero, afortunadamente, eso está bastante superado y la epilepsia es vista como una alteración nerviosa, una simple enfermedad -y no de las más problemáticas- que puede controlarse con el tratamiento adecuado. Aunque no se sabe todo sobre la epilepsia (por ejemplo, las causas aún no están muy claras), sí se sabe que hay una gran diferencia entre un caso de individuo epiléptico y otro, y que hay distintos grados en la enfermedad.

Una pequeña parte de los epilépticos

son fotosensibles, y estos individuos son los que más nos interesan en este reportaje. En estas personas se detectan respuestas diferentes a las normales cuando se someten a las llamadas estimulaciones luminosas intermitentes o SLI, y eso se traduce en la gráfica de sus electroencefalogramas. Pero en la vida cotidiana, sin encefalogramas y sin pruebas médicas, su afección se traduce en ataques provocados por las luces fuertes e intermitentes de discotecas, por ciertos reflejos luminosos sobre el agua o simplemente por la luz solar que se filtra por entre las hojas de los árboles, por ejemplo. Y, evidentemente, las luces de los televisores

intensos) de los videojuegos, pero igualmente podrían ser imágenes propias de la televisión o similar.

Resultados del informe

Tras recoger muchos datos y hacer varias pruebas, los médicos de la Comisión francesa de la que hemos hablado ofrecieron su "veredicto": No hay elementos científicos que permitan afirmar que el uso de videojuegos o de otros estimulantes visuales conduzca a la epilepsia. Además, se añadía el hecho de que es prácticamente imposible que un niño o un adolescente muera en su primer ataque de epilepsia, aunque se trate realmente de la enfermedad. Por tanto, en el informe final, el resultado fue que **LOS VIDEOJUEGOS NO SON PELIGROSOS Y MUCHO MENOS, MORTALES.**

De todas formas, la Comisión ha seguido advirtiendo del peligro de sufrir ataques epilépticos a los individuos que padecen la enfermedad o a los que se saben fotosensibles. Además de proponer algunas soluciones para ellos, la Comisión proponía a las firmas desarrolladoras de videojuegos una serie de acciones y medidas sobre todo informativas. Lo cierto es que muchas de ellas, como Sega, ya las habían puesto en práctica mucho tiempo atrás, advirtiendo en los manuales de sus productos de los riesgos existentes en el uso de videojuegos.

Pero tampoco está de más que hagamos aquí nuestra propia advertencia, ya que son, o somos, muchos los que pasamos bastantes horas frente a una pantalla, y en muchos casos es la pantalla del televisor al que tenemos conectada la consola. Si, además, es grande y nos situamos demasiado cerca -los cables no son siempre muy largos- nuestros ojos se resentirán, nuestra piel también se resentirá y, por añadidura, corremos más riesgo de sufrir ataques de epilepsia por fotosensibilidad. Y si en nuestra familia conocemos casos de fotosensibilidad o de epilepsia, el cuidado debe ser mucho mayor.

El uso de los videojuegos debe ser controlado en las personas propensas a la epilepsia, la fotosensibilidad y a otras alteraciones similares.



Conclusiones

Como más vale prevenir que curar, así que tengamos en cuenta todos los riesgos y no perdamos de vista estos datos:

-Nadie se convierte en epiléptico por jugar con los videojuegos.

-Se puede sufrir un ataque puntual debido a la fatiga y el exceso de juego, pero es muy, muy raro.

-Es un error achacar a la tensión o la violencia los ataques epilépticos sufridos tras el uso de un videojuego.

-Por lo general, el ataque tiene más que ver con la fotosensibilidad.

-Los sujetos fotosensibles deben tener precauciones al jugar, pero no lo tienen prohibido.

-El número de ataques, sea en individuos con precedentes o no, es muy reducido.

Mejorar las leyes

La Comisión francesa encargada de estudiar el problema realizó un completo informe y dio a conocer sus conclusiones, al tiempo que proponía una serie de medidas, resumidas en estos cuatro puntos:

-Obligar a los fabricantes de consolas, ordenadores y a los editores de videojuegos a que mejoren la información sobre los riesgos del uso de videojuegos en ciertas personas, sobre cómo se deben usar, la distancia a la que colocarse, lo que se debe hacer ante un ataque epiléptico, etc. Y obligarles a que esta información esté destacada.

-Aconsejar a los fabricantes a que modifiquen sus productos en algunos aspectos: que el cable, por ejemplo, de la consola sea superior a 3 metros.

-Pedir su colaboración en la realización constante de estudios que determinen mejor los riesgos y que aclaren dudas sobre el problema.

-Poner en marcha, según los resultados de dichos estudios, las medidas oportunas.

De cualquier modo, la Comisión sólo propuso ideas, pero no puede obligar a ninguna empresa a cumplir nada. Ahora los organismos encargados de reglamentar estas situaciones serán quienes decidan si estas propuestas se convierten en ley o no y si se mejorará la legislación vigente en este sentido.

Por nuestra parte, la advertencia está hecha, y la cuestión aclarada. Ahora... ¡a jugar!

E. Hernández

pre



■ MEGADRIVE ■

GADRIVE ■ MEGA

EDITOR ELECTRONIC ARTS

B.O.B.

B.O.B.: es una especie de robot con forma de pequeño insecto verde, dotado de antenas vibratorias y de unos grandes glóbulos oculares que se cree Rambo (según la definición del diccionario de Sega...)

HEROE A PESAR SUYO

Este extraño personaje es también un aventurero de lo más temerario al que nadie se le resiste. Es capaz de saltar en todas las direcciones posibles a la vez que dispara su fulminante bazuca, cargado con

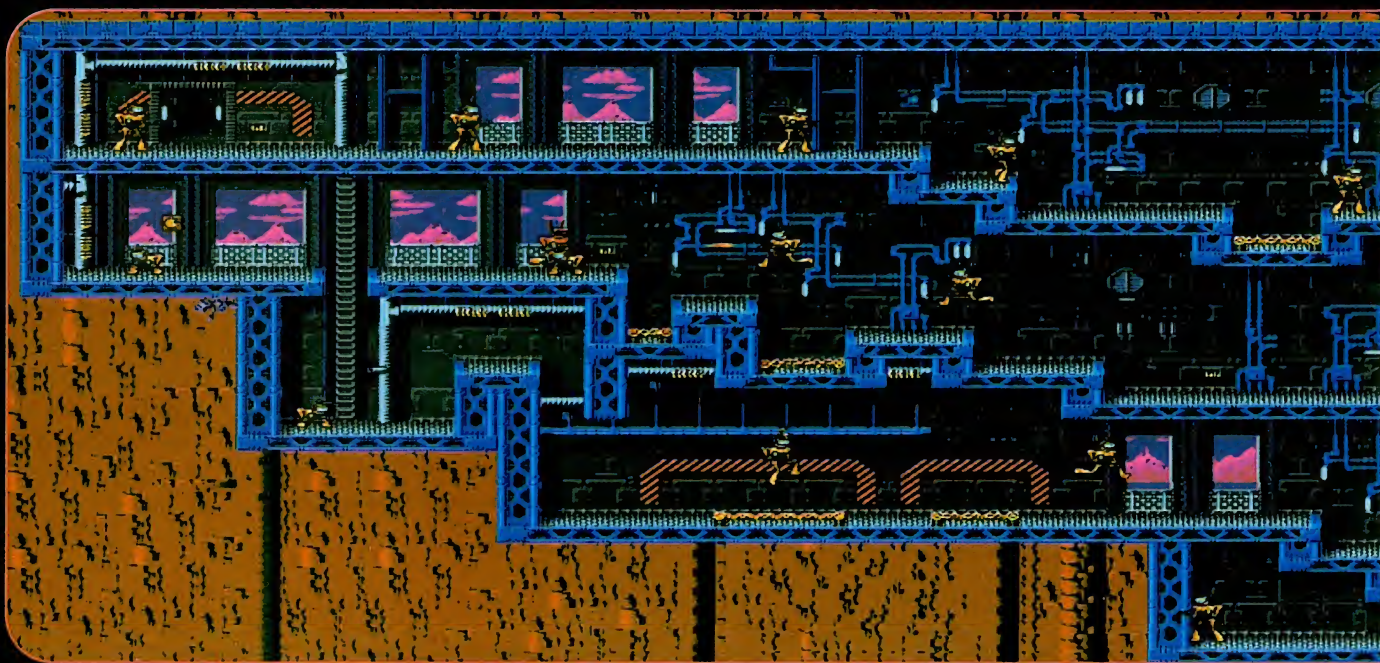


balas, misiles o llamas, según la opción que elijas. B.O.B. tiene un montón de "aparatos" a su disposición, igual que el inspector

Gadget. Por ejemplo, una pequeña hélice en su cabeza le transporta de un lugar a otro con toda comodidad. Pero eso no es todo, también dispone de las cosas más inverosímiles como un escudo, un paraguas o un trampolín... Dada su gran actividad, en cuanto tiene un momento de respiro se echa una pequeña siesta; ¿normal, no?

ENEMIGOS REPUGNANTES

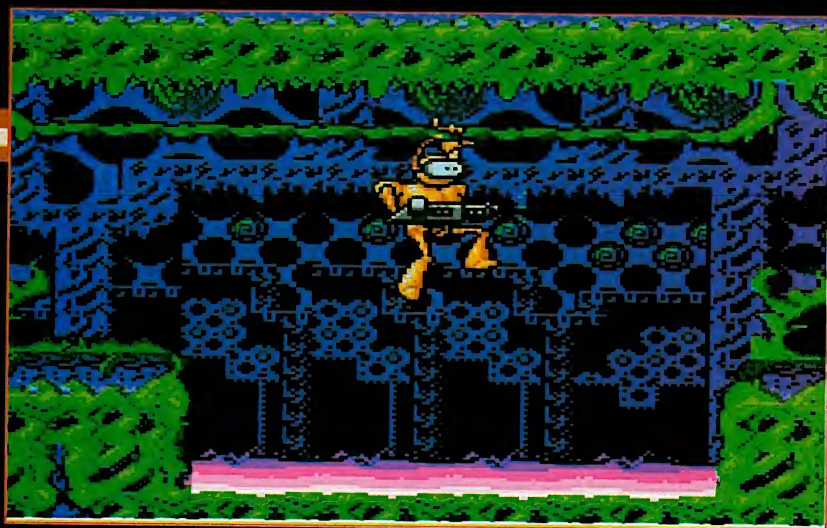
No hay quien le detenga. Es capaz



BOB



de colgarse de sus antenas para evitar los obstáculos del suelo. Su punto flaco es el equilibrio y cuando menos te lo esperes se encontrará de bruces en el suelo. Hay que decir que coraje no le falta, él sólo será capaz de enfrentarse a un universo repleto de enemigos amenazadores, fantasmas horrorosos, cabezas con forma de patata, escorpiones, medusas y champiñones explosivos... ¡una delicia! Pero ¿cómo se ha metido en este lío nuestro protagonista? Pues de manera accidental: B.O.B. estaba dando un paseo galáctico en el



descapotable de su padre, cuando sin saber porqué se vio encima de un asteroide. Tendrá que realizar el resto del camino a pie y aquí es donde comienzan sus problemas.

B.O.B. es un héroe robótico que correrá su aventura en un juego de plataformas que pondrá a prueba tus reflejos, destreza y tu sentido de humor.



pre



■ MEGADRIVE ■



COMO
TE
C
M
O
R
O
T
I
D
E



Al fin de semana se presenta prometedor gracias al partido del que podremos disfrutar, nada más y nada menos que ¡la final! El equipo está en forma y menos mal que ya hemos terminado todos los deberes...

Los jugadores son únicos y excelentes. A pocos minutos del comienzo del partido, la tensión es impresionante y somos afortunados de poder asistir en directo a esta confrontación, que enfrentará a dos de los mejores equipos a una prueba sin igual en la que el equipo victorioso conseguirá la preciada copa. Todos los pronósticos están de nuestra parte ya que el entrenador es uno de los mejores del mundo. Será el mismo quien nos informará de la alineación

inicial, de la estrategia a seguir, tanto en ataque como en defensa, y de los cambios de última hora que se produzcan.

¡Ya está todo listo! Estamos preparados para entrar en el terreno de juego... En estos



momentos el capitán del equipo está poniendo sus pies sobre la hierba recién cortada.. El estadio está espléndido y lleno a reborar. Todo el mundo grita al sonar el silbato del arbitro.

ACCIONES DE UNA REALIDAD APLASTANTE

Paso rápidamente la bola a Kevin. Nos acercamos hacia la portería contraria... Kevin está



WORLD CUP

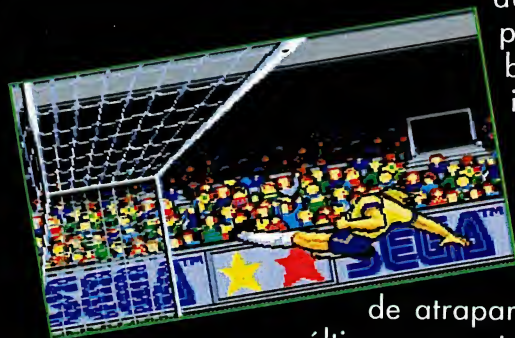
■ MEGADRIVE ■ MEGA



bloqueado por dos jugadores a los que decide driblar y da un pase perfecto. El camino ahora está libre; llega al borde del área rival y lanza un tiro con mucho efecto. Dos jugadores adversarios intentan detener la pelota, pero es inútil, el balón se dirige inexorablemente a la portería. El portero, en un gesto desesperado, salta para tratar de atrapar el balón y en el último momento logra desviar la bola con la punta de los dedos. ¡Uf! Afortunadamente, Alex recupera el esférico y ejecuta un pase bombeado hacia mí. Salto hacia arriba y golpeo el balón con la cabeza para enviarlo al fondo de las mallas. ¡Magnífica acción! Todo el equipo estalla de alegría.

UNA ORIGINALIDAD DESCONCERTANTE

Las numerosas imágenes que descubrirás en este juego son, de hecho, diseños animados preparados para dar realismo a cada una de las acciones que intervienen a lo largo del partido. Esto no es un camino de rosas, ni tampoco algo malvado, se trata simplemente de la realidad. Así, por ejemplo, si avanzas con tu jugador y te encuentras con dos defensas de frente, la animación simulará la actuación y las decisiones tácticas de los jugadores... Algo impresionante, un juego de fútbol que tendrá en vilo a todos los que lo prueben.



pre

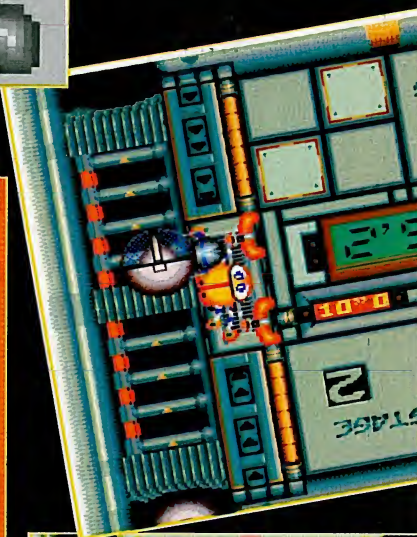
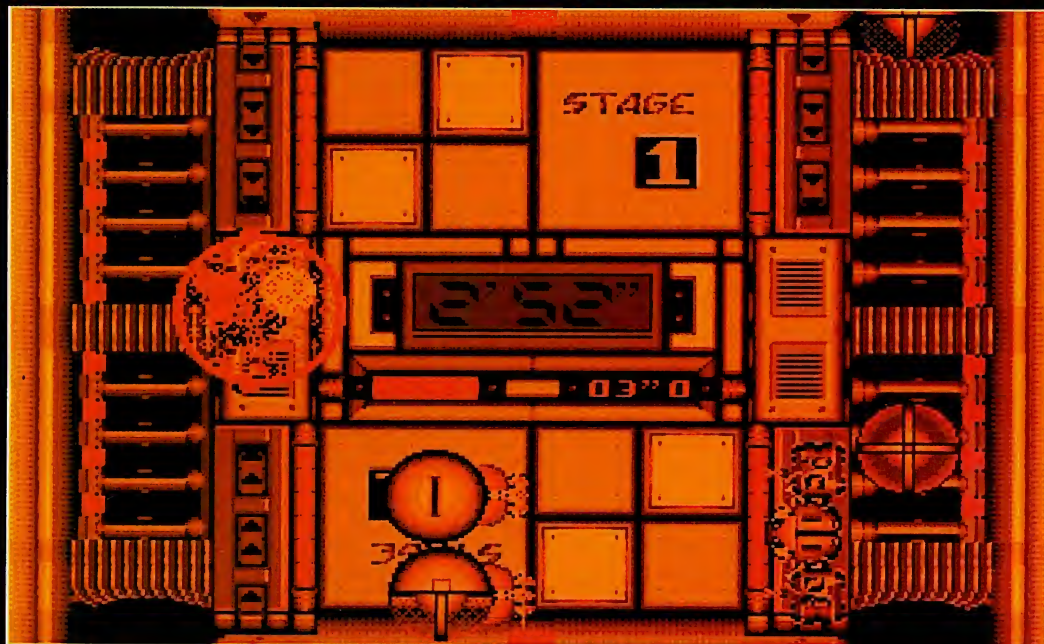
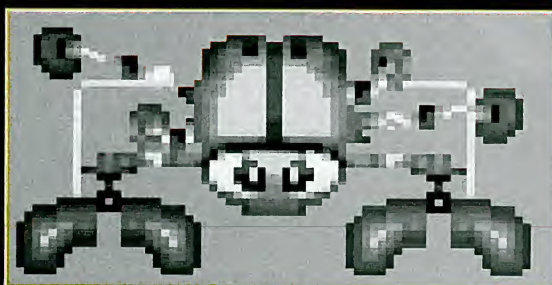


En el año 7650 después de Cristo, los deportes conocerán una revolución radical que afectará incluso al fútbol y al tenis. Gracias a la posibilidad de vivir en el espacio y de disfrutar de unas vacaciones galácticas, el vacío repleto de estrellas azules será el gigantesco escenario de los Juegos Olímpicos y todos los deportes estarán representados.

balli

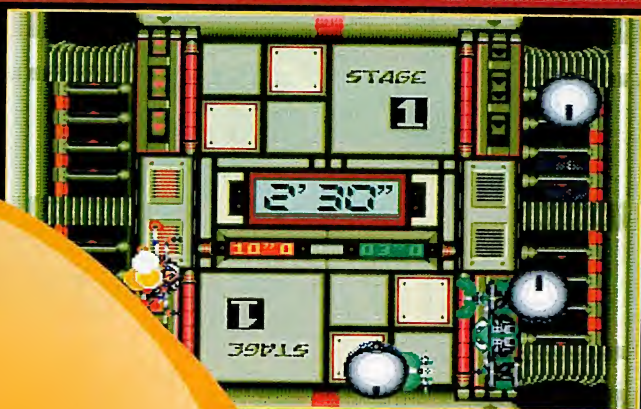
COMO LOCOS TRAS LA BOLA

En esta época, la disciplina deportiva más de moda se llama Balljack. Se trata de un genial coctel que mezcla estrategia con habilidad y, por supuesto, implica un gran entrenamiento. Suena apetecible, ¿verdad? Las recompensas también son sustanciosas, pero únicamente

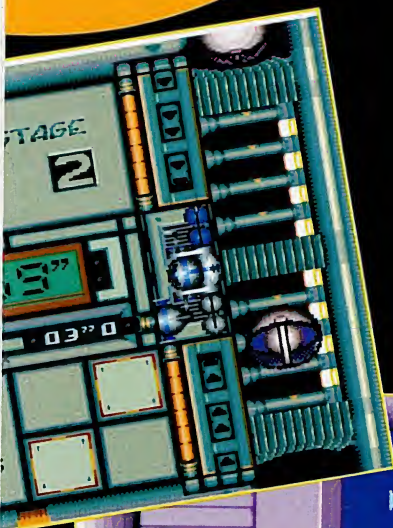
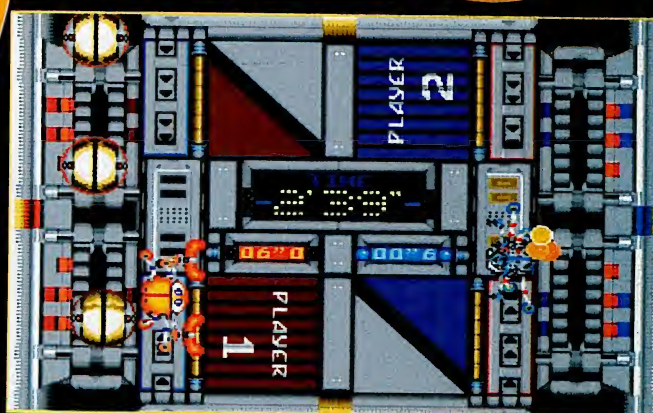


E D I T O R N A M C O

DRIVE ■ MEGADrive ■ MEGADrive ■ MEGADrive



Stacks



para los vencedores. Por esta razón, los contrincantes se nefrentan con toda su furia para lograr sus objetivos. Pero, ¿en qué consiste este deporte? El objetivo es controlar a unos robots equipados con

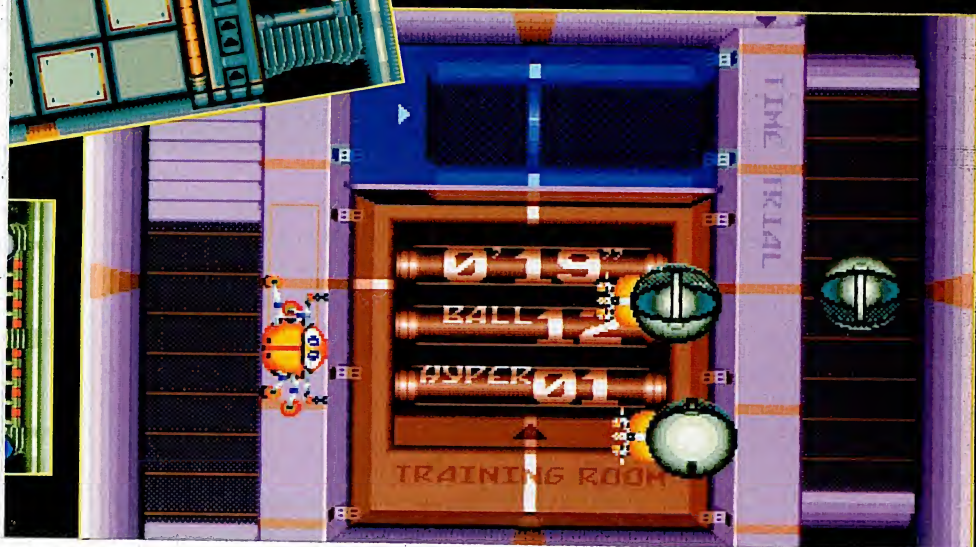
dos ventosas, que sirven para atrapar unas grandes pelotas. Nada más simple. La dificultad principal no es sólo que las bolas se desplacen por un terreno resbaladizo, sino que los adversarios harán todo lo posible para quitártelas. Los más atrevidos no dudarán en lanzar sus propios robots contra los rivales.

UNA VENTOSA PUEDE CAZAR A OTRA...

A toda velocidad, las ventosas se mueven en todos los sentidos, interceptando todo lo que pasa por su camino y, en esta total confusión, los

accidentes son muy frecuentes, pero también podrás disfrutar de pequeños momentos de respiro para recuperarte. Un robot averiado debe dejar el juego y sentarse en su banquillo para ser reparado, dejando al adversario con ventaja en el campo. Por eso es una pena que se rompan tus robot.

Un juego cautivador, en el que los asaltos se suceden a un ritmo frenético. Deberás practicar a incluso comprar tus propias ventosas para ensayar movimientos.



pre

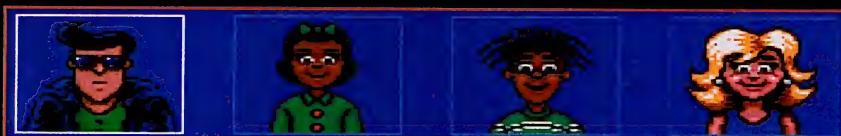


■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGA



Micro MACHINES

Mike se está dando un baño ¡Pluf! Antes de ir al colegio tiene tiempo de chapotear un poco, pero pronto su baño se convertirá en un campo de regatas de barcos a motor. La carrera es un camino entre las pompas de jabón, algunos objetos y otroa añadidos como un lindo patito de goma. El circuito está terminado; comienza la carrera. Patinando entre las burbujas,



saltando por encima de los jabones... El día comienza fenomenal. ¡Mike, el desayuno está listo! Todo se complica al quitar el tampón de la bañera, pues un gigantesco torbellino surge del centro del circuito. La hora del desayuno no volverá a ser aburrida. El recorrido está repleto de Krispis, sus cereales preferidos.



Un pastel por aquí, una naranja por allí y todas las salidas de ruta que están penalizadas. Un poco de miel en el circuito aumentará la emoción. Lo más difícil es mantenerse en la mesa, dada la velocidad de los coches y la frecuencia de las derrapadas.

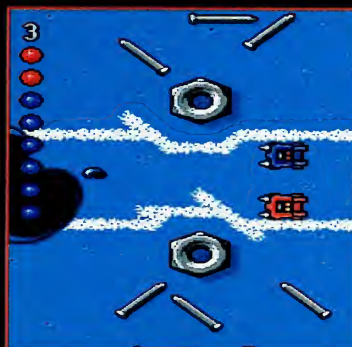
DESPUES DEL ESFUERZO...

Más tarde, en el colegio, las horas pasan despacio, por lo que Mike no puede resistir la tentación de convertir su pupitre en un nuevo circuito automovilístico. Esta vez, diseña el recorrido con una tiza y todo el material escolar tendrá su

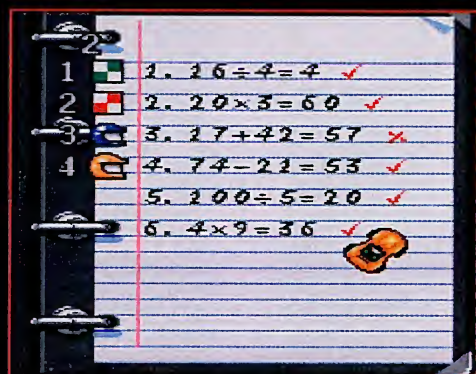
utilidad. El pequeño coche hace slalom entre los cuadernos, esquiva el bolígrafo, una goma y un lapicero. La supercarpeta de matemáticas se



convierte en improvisado trampolín para alcanzar otra mesa; la vuelta se hará por encima de una regla. Hay muchos golpes en este tramo. El estudio de papá también es un buen circuito; el pegamento y la cola son muy útiles, pero lo mejor es su mesa de billar, hay que encontrar la mejor manera de transformarla para que se convierta en un gran centro de diversión, no sólo para Mike, sino también para sus amigos. Chen el chino, Bonnie la negrita, Walter el gordo, Sipder el rockero, Cherry la rubia, ..., con ellos la diversión está asegurada.



Todo esto sucede gracias a Codemaster, los creadores del juego. Sobre tierra, mar o aire, con máquinas muy diferentes, tanto en la forma como en su manejabilidad (un tanque es un poco difícil de conducir), no es difícil aventurar que este juego se convertirá en una leyenda.



EDITOR CODE MASTER

pre



■ MEGADRIE ■ MEGA

ADRIE ■ MEGA



Woaaaawww! Superman está en todas partes. Un Zapping para Game Gear, otro para Master System y, ahora, un Preiew para la versión de la Megadrive. Esta historia tiene mucho jugo. Menos mal que Sega no tienecuatenta máquinas diferentes.

UN SUPERHEROE CON SUPERPODERES

Superman siempre será Superman. Este superhéroe con increíbles capacidades se desenvuelve bien y con gran estilo en la Megadrive para gran satisfacción para todos. Bajo el aspecto de Beat'Em Up en el que un musculoso acaba con todo, Superman es algo más, aunque si bien tiene grandes dosis de este tipo de Beat'Em up, todo bajo un scroll horizontal. Para acabar con el gran número de malvados que arrasa la región, nuestro personaje



tendrá a su disposición su mortal rayo láser, por supuesto, cuenta con sus manos y pies que desde luego no son un arma inofensiva...

UN MONTON DE ENEMIGOS

La jungla urbana en la que se desarrolla esta aventura está repleta de zombies y de robots especialmente peligrosos. Aunque algunos de ellos tenga un aspecto apacible y parezcan totalmente inofensivos son igual de malvados que los demás (incluso a veces más), eso si, algunos tienen un aspecto verdaderamente feroz y están dispuestos a luchar sin piedad. A veces estarán solos, pero la mayoría de las veces aparecerán por docenas y se distribuirán por toda la pantalla para poder atraparte desde varios ángulos distintos. Tu carga de energía

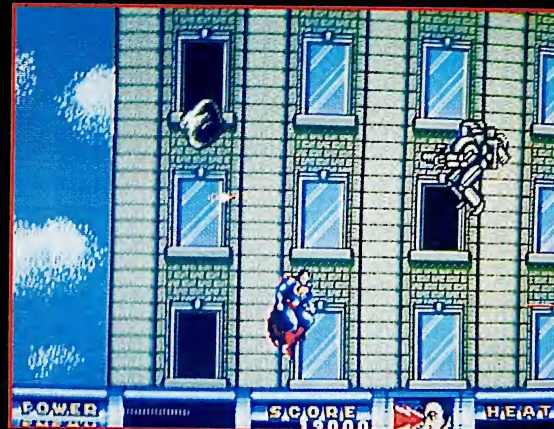
SUPERMAN



no podrá resistir por mucho tiempo este tipo de ataques.

UN JUEGO QUE RESPETA LA AVENTURA DEL COMIC

Virgin Games ha respetado al máximo el espíritu de la banda diseñada por Marvel Comic, que como ya sabéis son los más famosos de este mundillo. Pero no creas que estas aventuras son una copia, son geniales por sí solas, espera y verás...



EDITOR VIRGIN GAMES

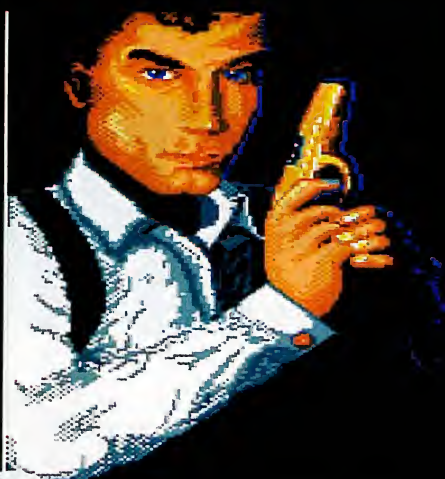
pre



MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

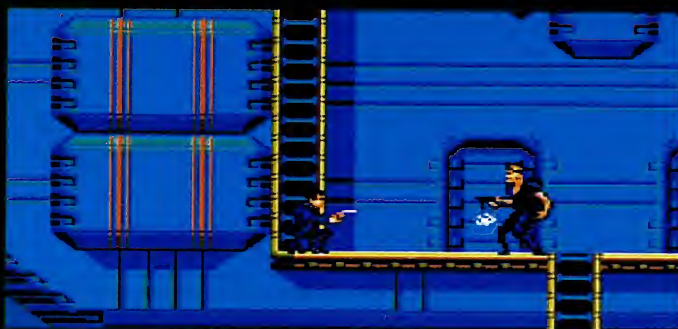
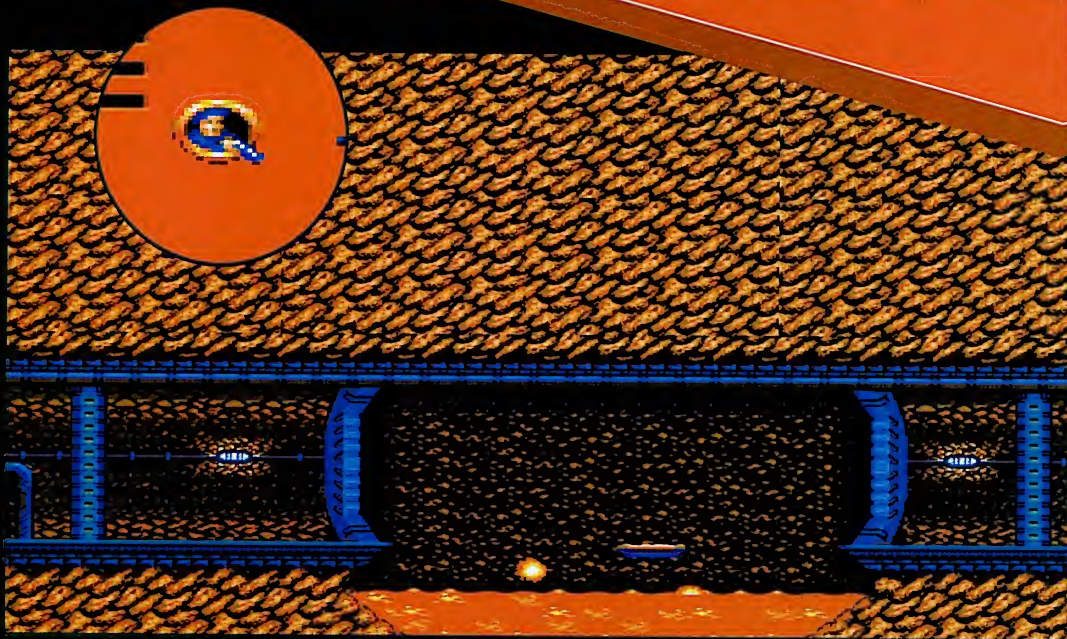
É D I T O R D O M A R K



James

the L

Es guapo, fuerte, atractivo, inteligente y las chicas se mueren por su cuerpo. Por supuesto, estamos hablando de James Bond. Su gran elegancia y su destreza con el revólver, le convierten en el mejor héroe de acción de los últimos tiempos. Su recio porte y su dignidad le acompañan en todas las situaciones: colgado de una cuerda, saltando, trepando... nunca le verás despeinado. Su magnum, especialmente diseñado para él, es muy potente. En sus aventuras son siempre atractivas mujeres las que le conducen hasta el malvado. Agil, rápido, valiente,



temerario, astuto, perspicaz, genial y autosuficiente, él sólo es capaz de solucionarlo todo. En esta ocasión, parte a una misión ultra-secreta, tanto que ni él mismo ha recibido todas las instrucciones. Pero, por encima de todo, está la aventura.



MASTER SYSTEM

Bond

Duel

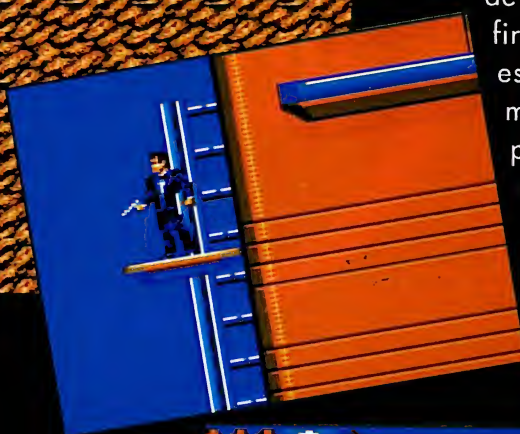
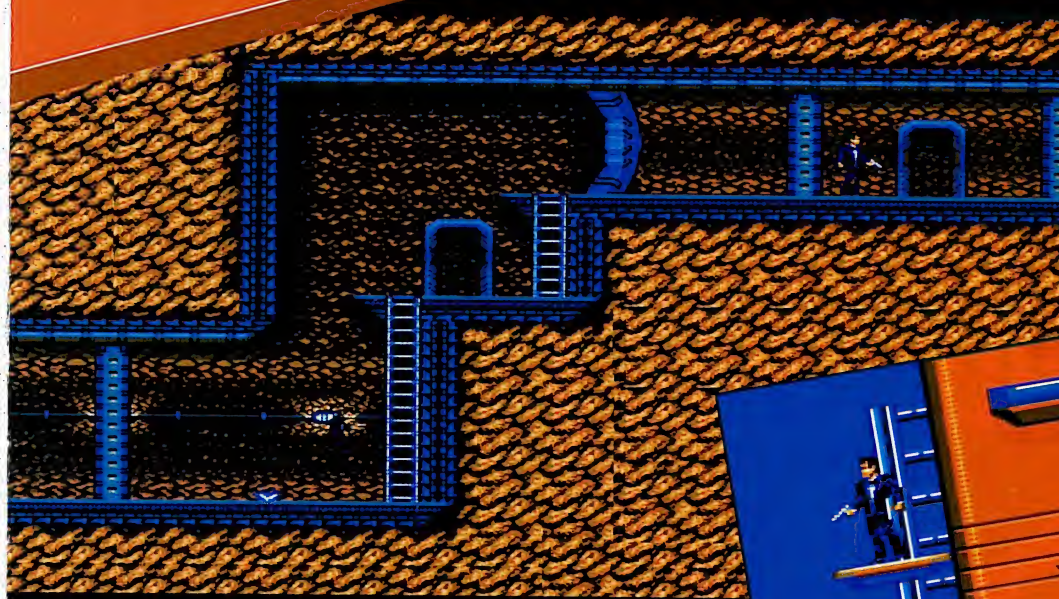
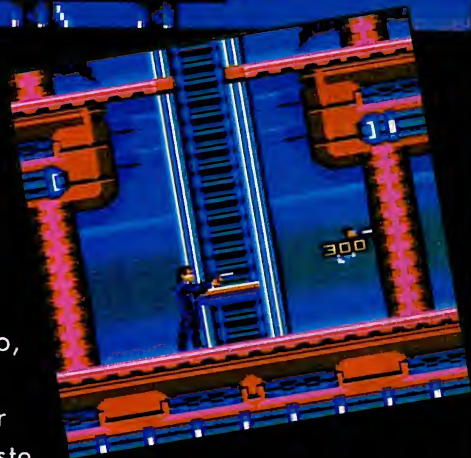
no todo termina ahí... Aparecen algunos guardias y los malos que estaban camuflados en la escotilla del barco, prenden fuego al barco. Para tratar de huir de todo este lío, James decide trepar por un

acuerda para verlo todo más detenidamente. Con una mano escala (claro, el es Bond, James Bond) y con la otra

sujeta su magnum. Todo lo que encuentra a su paso es destruido con facilidad. Consigue llegar al final de la cuerda y acceder al puente, que está casi destruido. A partir de este momento tratará por todos los medios de volver a tierra firme donde le esperán un montón más de peligros. En tierra, en el mar o incluso en una rama de árbol, Bond jamás será sorprendido...

UNA MISION PELIGROSA

Son las cinco de la mañana, todavía no se ha despertado del todo... y está a bordo de un gigantesco barco. ¡Cuidado con las pirañas! Todo se complica rápidamente cuando está a punto de ser aplastado por una caja de embalaje. Pero





Sólo o acompañado, deberás competir en los circuitos más espectaculares y difíciles aunque accesibles a tu coche, donde el objetivo es llegar en cabeza al fin de la carrera, superando a todos tus rivales. Pero atención, cada recorrido tiene sus propios obstáculos. Así, en función del nivel de juego, y a bordo de tu bólido, podrás encontrar montículos difícilmente negociables, trampolines que transformarán tu coche en un verdadero avión, y charcos que frenarán mucho tu velocidad.



fervorizado que aclamará cada una de tus pasadas por la tribuna. Atención al lanzamiento del juego, momento en el que de verdad se podrá apreciar lo que es Super Off Road.



¡NO HAY COLOR!

*¡¡¡NO HAY COLOR!!! Ahora puedes batir todos los records.
Los mejores jugadores te descubren los secretos de
los cartuchos más alucinantes en la colección...*

SEGA PRO MASTER



TOMOS APARECIDOS:

Volumen 1:

Sonic
Prince of Persia
Super Kick-Off

Volumen 2:

Quack Shot
A. Senna Super Monaco GP II
Shinobi

Volumen 3:

Castle of Illusion
Desert Strike
Golden Axe y Ax Battler

Volumen 4:

Streets of Rage
Kid Chameleon
E.A. Hockey

Si, quiero que me envíen los siguientes tomos
de la colección "SEGA PRO MASTER" al precio
unitario de 600 pts. más 150 pts. de gastos de envío.

☐ Volumen 1
☐ Volumen 2

☐ Volumen 3
☐ Volumen 4

Nombre..... Apellidos.....
Calle..... Nº..... Edad.....
C.P..... Población..... Provincia.....

Forma de pago:

☐ Talón bancario a nombre de Ediciones Apóstrofe S.A.
☐ Giro postal a: Ediciones Apóstrofe S.A.
C/ Llansá, 41 Bajo 2º 08015 Barcelona

Fecha..... Firma.....

Enviar los cupones a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2º 08008 Barcelona

pre



R ■ GAME GEAR ■ GAME



Los Battleoads son unos animalillos geniales, y no contentos con ser unos sapos perfectos, son también unos excelentes luchadores a los que no les falta valor. A lo largo de la aventura que les espera, se verán envueltos en toda clase de situaciones peligrosas en las que salir victorioso no resultará nada, pero que nada fácil.

UN PELIGROSO CRIMINAL

La tierra, nuestra preciosa Tierra, está amenazada por un loco. Un profesor demoníaco y ultra peligroso, ha diseñado una nueva arma capaz de destruir al mundo entero. Siendo un "miembro activo" de nuestra banda de sapos, partirás en busca de la fortaleza de este despreciable ser. Para poder

llegar sanos y salvos, nuestros tres amigos deberán emplearse a fondo. Cuentan con la ayuda de un montón de opciones que aparecerán en la pantalla a

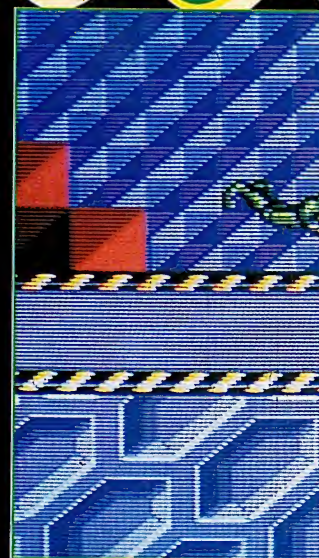


Battleoads

medida que el juego avance.

UN JUEGO DE LUCHA MUY ORIGINAL

Un poco al estilo de Streets Of Rage, Battleoads es un juego de lucha que se aparta un poco de los tópicos de este género. Si los combates encarnizados se desarrollan la mayoría de las veces en unos decorados que se suceden en scroll horizontal, en algunos niveles esto cambia radicalmente, y podremos ver a los sapos luchando sobre una



GEAR ■ GAME GEAR



GEAR ■ GAME GEAR ■ GAME GEAR



etoads

relacionado con la animación de los sapos, cuando dan un puñetazo o una patada verás como sus miembros hacer un zoom hacia la pantalla de una manera genial.

Gracias al gran número de golpes diferentes y de los efectos espectaculares, no será la monotonía

algo a lo que debas enfrentarte en este juego...

cuerda que se encuentra en un precipicio profundo, también los veremos enfrentándose a enormes arañas, moscas y otros gusanos miserables. Por otro lado, se trata de un juego desarrollado en tres dimensiones. Pero no olvides que tu objetivo principal es salvar al mundo y ¡no debes dejarte matar!

ANIMACIONES IMPRESIONANTES

Además de la gran variedad de niveles, nos encontramos con un detalle de lo más original



pre



■ GAME GEAR ■ GAME GEAR



EDITOR VIRGIN GAMES

DOUBLE DRAGON

Sólo faltaba que nuestros amigos Willy y Billy hicieran su aparición en la Game Gear y gracias a Virgin Games, esto ha sido posible. Dentro de pocos meses podremos disfrutar de este magnífico juego de lucha en cualquier lugar, incluso en la playa....

UN OBJETIVO MUY LOABLE

Capturada por un Emperador del Mal, la prometida de Willy está prisionera en el cuartel general de los bandidos, y deberás lanzarte a su búsqueda en una jungla



urbana repleta de enemigos. Afortunadamente, gracias a tu entrenamiento y juventud, estás en plena forma para enfrentarte a todos ellos. Todas las técnicas de combate están a tu disposición, desde el karate hasta el Ninjutsu.

Un par de golpes bien dados, un puñetazo en la cara y tu enemigo caerá rendido a tus pies.

AQUI VALE TODO

En unos inmensos parkings, en el interior de un café o en las calles oscuras de la ciudad, Willy tendrá que enfrentarse a un gran número de enemigos. Para poder librarse de ellos tendrá que utilizar sus mejores patadas y puñetazos, pero de vez en cuando podrá contar con la ayuda de un revólver o de un bate de béisbol. Además cuando vaya por la acera, se encontrará con un enemigo más fuerte y poderoso que los demás y, por supuesto, más difícil de vencer.

UN JUEGO MUY ESPERADO

Si ya has sido capturado por Streets Of Rage o de cualquier otro juego de lucha, no podrás olvidarte de Double Dragon. Te atraparé sin piedad. Los gráficos y los ambientes están muy bien diseñados y gracias a su gran calidad, te verás sumergido en él hasta el final y desde luego, no olvides, que es uno de los mejores juegos de lucha para Game Gear.



TODA UNA COMBINACION DE OPCIONES

RENT-A-GAME

C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

TITULO	PVP	NO NUEVOS	COM. VENTA
1 POWER MONGER	7513	2255	3835
2 ROLO TO THE RESCUE	6513	1955	3325
3 LOTUS TURBO CHALLENGER	6400	1920	3265
4 DESERT STRIKE	7513	2255	3835
5 LHX ATTACK CHOPPER	6948	2085	3545
6 TASK FORCE HARRIER	6513	1955	3325
7 SONIC THE HEDGEHOG	6513	1955	3325
8 NHL PA HOCKEY	7513	2255	3835
9 RBI BASEBALL 4	7513	2255	3835
10 WHERE IN TIME CARMEN	7956	2385	4055
11 RINGS OF POWER	6890	2065	3515
12 WHIP RUSH	6890	2065	3515
13 BONAZIA BROTHERS	5945	1785	3035
14 TRAMPOLINE TERROR	6190	1855	3155
15 MERCS	5485	1645	2795
16 DJ BOY	6190	1855	3155
17 M-1 ABRANS BATL.TANK	6513	1955	3325
18 SUPER THUNDER BLADE	6513	1955	3325
19 ARNOLD	6513	1955	3325
20 VALIS III	7290	2185	3715
21 AEROBIZ	7956	2385	4055
22 ULTIMATE QUIX	5840	1755	2950
23 HELL FIRE	6190	1855	3155
24 GHOSTBUSTER	5840	1755	2950
25 MARBLE MADNES	7170	2120	3610
26 TINI TOONS	6400	1920	3265
27 SAINT SWORD	7145	2140	3645
28 DICK TRACY	5490	1645	2800
29 GYNDUG	6190	1855	3155
30 BATTLE SQUADRON	7325	2195	3735
31 MUHAMMAD ALI BOXING	7956	2385	4055
32 ZERO WING	7145	2140	3645
33 PREDATOR II	6400	1920	3265
34 DUNGEONS & DRAGONS	6578	1970	3355
35 TOEJAM EARL	6400	1920	3265
36 EL VIENTO	6190	1855	3155
37 SUPER SMASH TV	6190	1855	3155
38 SONIC 2	6590	1975	3360
39 UNIVERSAL SOLDIER	6513	1955	3325
40 KAGEKI	7080	1820	3100
41 JAMES BOND 007	7100	2130	3625
42 MARVEL LAND	6078	1820	3100
43 HOCKEY'93	6948	2080	3545
44 MAGIC BUBBLE	6078	1820	3100
45 SHADOW OF BEAST	7190	2155	3665
46 SHINING IN DARKNESS	6945	2085	3560
47 FLINSTONES	7956	2385	4060
48 WWF WRESTLEMANIA	6400	1920	3265
49 TEST DRIVE	6890	2065	3515
50 THUNDER FORCE II	6190	1855	3155
51 MUTANT LEAGUE FOOTB	7956	2385	4060
52 BACK TO FUTURE III	7956	2385	4060
53 HOCKEY	7513	2255	3835
54 CRUE BALL	6948	2085	3545
55 ALTERED BEAST	5840	1755	2950
56 RISKY WOODS	6400	1920	3265
57 ROAD RASH 2	6400	1920	3265
58 GEMFIRE	7956	2385	4060
59 CHUCK ROCK	7956	2385	4060
60 P.G.A. GOLF 2	6948	2085	3545
61 PHANTASY STAR III	7956	2385	4060
62 THE AQUATIC GAMES	7956	2385	4060
63 TEAM USA BASKETBALL	7513	2255	3835
64 JHON MADDEN'93	6400	1920	3265
65 JORDAN VS. BIRD	6078	1820	3100
66 TOXIC CRUSADE	6400	1920	3265
67 STRIDER	7956	2385	4060
68 HOME ALONE	6400	1920	3265
69 AMERICAN GLADIATORS	7956	2385	4060
70 ATOMIC ROBO KID	7956	2385	4060
71 ONSLAUGHT	6400	1920	3265
72 REVENGE OF SHINOBI	4190	1255	2145
73 WORLD CHAMP SOCCER	7690	2305	3925
74 DE CAPTTACK	6400	1920	3265
75 MS PAC MAN	7513	2255	3835
76 RBI BASEBALL 3	7513	2255	3835
77 CAPTAIN AMERICA	7956	2385	4060
78 TAZMANIA	6186	1855	3155
79 CARMEN SAN DIEGO	6948	2080	3545
80 EX-MUTANTS	6400	1920	3265
81 GALAXI FORCE II	6513	1955	3325
82 GREAT WALDO SEARCH	6513	1955	3325
83 HERZOG ZWET	6513	1955	3325
84 INDIANA JONES CRUSA	7513	2255	3835
85 JEWEL MASTER	6400	1920	3265
86 MICKY HOUSE CASTLE	7513	2255	3835
87 MIDNIGHT RESISTANCE	88	RAIDEN	
88 RAIDEN	89	SPACE HARRIER II	
89 SPACE HARRIER II	90	EMPIRE OF STEEL	
90 EMPIRE OF STEEL	91	SUPER BATTLETANK	
91 SUPER BATTLETANK	92	SUPER OF ROAD	

PVP **NO NUEVOS**
NUEVO COM. VENTA

TITOLO
47 WONDERBOY II
48 OUT RUN
49 NINJA GAIDEN
50 PATO DONALD
51 OUT RUN EUROPA

MASTER SYSTEM

- 1 ASTERIX
- 2 PAC MANIA
- 3 OPERATION WOLF
- 4 AFTER BURNER
- 5 IMPOSSIBLE MISSION
- 6 GHOSTBUSTERS
- 7 R.C.GRAND PRIX
- 8 E-SWAT
- 9 SHINOBI
- 10 RAMBO III
- 11 TOM & JERRY
- 12 DONALD DUCK
- 13 DANAN THE JUNGLE FIG.
- 14 CASTLE OF ILLUSION
- 15 SONIC

SUPER NINTENDO

- 1 BATTLE CLASH
- 2 JOE & MAC CAVENAM
- 3 PITFIGHTER
- 4 ROBOCOP 3
- 5 SUPER CASTLEVANIA IV
- 6 SUPER R-TYPE
- 7 STREET FIGHTER II
- 8 G. FOREMAN BOXING
- 9 SUPER, TURTLE IV
- 10 COMBAT BASKETBALL
- 11 PRINCE OF PERSIA
- 12 AMERICAN GRADIATORS
- 13 FATAL FURY

GAME GEAR

1	SPACE HARRIER	3390	1015	1730
2	POPILIS	3900	1170	1989
3	SLIDER	4190	1255	2140
4	DEVILISH	4190	1255	2140
5	SONIC	4190	1255	2140
6	TALESPIN	4690	1400	2390
7	HALLEY WARS	3900	1170	1989
8	FANTASY ZONE	3900	1170	1989
9	EVANDER HOLYFIELD	4690	1405	2395
10	CHESSMASTER	3900	1170	1989
11	DRAGON CRYSTAL	3900	1170	1989
12	G-LOCK	4390	1315	2240
13	PSYCHIC WORLD	3900	1170	1989
14	PUT AND PUTTER	3900	1170	1989
15	INDIANA JONES	4490	1345	2290
16	PREDATOR 2	4690	1405	2395
17	WOODY POP	3900	1170	1989
18	WORLD CLASS GOLF	3900	1170	1989
19	SHINOBI II	4490	1345	2290
20	CLUTCH HITTER	4490	1345	2290
21	CRYSTAL WARRIORS	3900	1170	1989
22	TAZMANIA	4490	1345	2290
23	JUNTION	3900	1170	1989
24	BATTER UP	3900	1170	1989
25	SUPER MONACO GP	4490	1345	2290
26	PRINCE OF PERSIA	4490	1345	2290
27	THE TERMINATOR	4490	1345	2290
28	SUPER SMASH TV	3900	1170	1989
29	CHAKAN	4490	1345	2290
30	FOREMAN KNOCK OUT	4595	1375	2345
31	LAND OF ILLUSION	4595	1375	2345
32	KRUSTYS FUN HOUSE	4595	1375	2345
33	SONIC 2	4595	1375	2345
34	SPIDERMAN	3900	1170	1989
35	LEMMINGS	4490	1345	2290
36	OLYPIC GOLD	4490	1345	2290
37	LA SIRENITA	4490	1345	2290
38	ALIENS III	4490	1345	2290
39	CHUCK ROCK	4490	1345	2290
40	HUMANS	4595	1375	2345
41	RC GRAND PRIX	4595	1375	2345
42	DONALD DUCK	4595	1375	2345
43	SIMPSON BART VS MUT.	45 95	1375	2345
44	SUPER OFF ROAD	4490	1345	2290
45	STREE OF RAGE	4490	1345	2290
46	SUPER KICK OFF	4690	1405	2390
47	WONDERBOY	3900	1170	1989

pvp **NO NUEVOS**

NUEVO	COM.	VENTA
4490	1345	2290
4490	1345	2290
3900	1170	1989
4490	1345	2290
4590	1375	2340

TITULO

28 STAR FOX
29 PAPERBOY 2
30 HUNT FOR RED OCTUBRE
31 OUTLANDER
32 SLIPER STAR WAS

GAME BOY

- 1 BATTLE TOADS
- 2 SNOW BROTHERS
- 3 TOXIC CRUSADE
- 4 TINY TOON ADVENTUR
- 5 NINJA TURTLES 2
- 6 BILL & TED'S ADVEN
- 7 SQUARE DEAL
- 8 TERMINATOR 2
- 9 DUCK TALES
- 10 FORTIFIED ZONE
- 11 STAR TREX
- 12 ROCKY & BULLMINALE
- 13 QUARTH
- 14 KWIRK
- 15 ROBOCOP 2
- 16 PUNISHER
- 17 DOUBLE DRAGON II
- 18 NINJA TARD
- 19 MICKEY'S DANGER CHAS

NOMBRE _____
CALLE _____ NUM. _____ PISO _____ LETRA _____
POBLACION _____ C.P. _____ PROVINCIA _____
TELEFONO _____

TITULOS JUEGOS	UNID.	PVP NUEVOS	NO NUEVOS		CONSOLA
			COMPRA	VENTA	
<input type="checkbox"/> NUEVOS					
<input type="checkbox"/> COMPRA USADOS					
<input type="checkbox"/> VENTA USADOS (ENVIAR EL CARTUCHO CON SU CAJA E INSTRUCCIONES)					
TOTALES					

RENT-A-GAME C/ Dr. Esquerdo, 105, 28007-MADRID
Manda este BOLETIN DE PEDIDO si deseas VENDER o
CAMBIAR tus juegos. Es importante indiques al menos 3 re-
ferencias alternativas. Para información y pedidos también pue-
des hacerlo llamando al TELEF. (91) 669 74 10
RENT-A-GAME podrá variar los títulos y precios sin previo
aviso.

DEEP WATER

LOS GRANDES FONDOS MARINOS

Código: IOIQOQLJ

Ve a la izquierda, baja, ve a la derecha y vuelve a bajar hasta el final. Luego dirígete a la izquierda y sigue bajando hacia la derecha, una vez abajo ve a la derecha, baja otra vez y ve a la izquierda y baja hasta el segundo pasaje que encuentres. Una vez abajo, ve a la derecha y vuelve a bajar y ve por la derecha hasta el final, llegarás a una sala en la que te encontrarás con una extraña criatura (83), el Asterite. Habla con él y ve a la izquierda.



THE MARBLE SEA

EL MAR DE MARMOL

Código: UDHUQQLP

Ve por la izquierda hasta el final, utiliza la piedra para bajar (84), utilízala para destruir las cadenas y las medusas, luego ve a la derecha y encontrarás otra piedra que deberás usar



★ MEGA

ECCO THE DEEP

Aquí tenéis la segunda parte de este apasionante juego. En nuestro último número, Ecco

para romper otra cadena (85), verás el cristal de acceso (86). Te encontrarás con algunas estrellas en el lado izquierdo, sube para conseguir oxígeno y luego

baja de nuevo, pero esta vez hacia la izquierda y llega hasta el fondo. Ve por la derecha hasta llegar a un cristal que te confirmará que tu clave de acceso es correcta (87), vuelve hacia atrás, sube y ve por la primera a la derecha hasta llegar al cristal-guardián (88), baja y ve a la derecha.



ADRIVE ★

ECCO DOLPHIN

de la solución completa de
la primera parte, publicada en
llegaba a Las Islas (nivel 9).

THE LIBRARY

LA BIBLIOTECA DE ATLANTIS

Código: ABCYQQLS

Ve por la izquierda hasta que encuentres una fosa
por la que bajar (89), desciende por ella hasta
llegar al último pasaje de la izquierda (90),
cógelo y llega hasta el final. Sube un poco y trata
de respirar aire fresco (91), vuelve a bajar y
utiliza tu sonar sobre la estatua que verás de
frente y se producirá un milagro, ¡serás invencible!
(92). Después arréglatelas para arrastrar la
piedra por el lado derecho hasta el final, hazlo

antes de que se
agote tu oxígeno. Si
sobrevives utiliza
esta piedra para
destruir las cuatro
cadenas que verás
un poco más abajo
(93). Después sube
para llenarte de
oxígeno y vuelve a
bajar. Ve por la



88



92



89



90



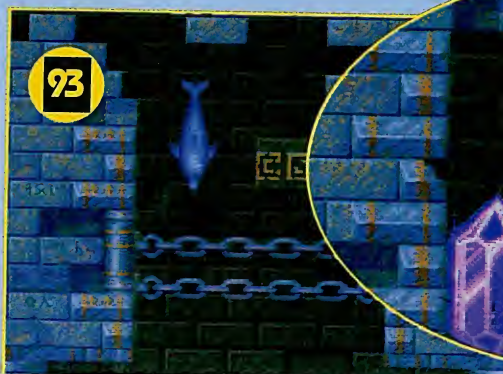
91

izquierda hasta
que encuentres el
cristal de acceso
(94), luego ve
hacia la derecha
(95), sube un
poco y ve por la
izquierda hasta el
final, sube otro

poco y Ecco saldrá despedido
para pasar al siguiente nivel (96).



87



93



94

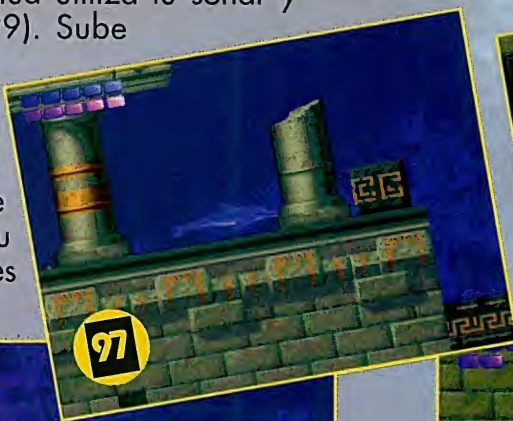


DEEP CITY

LA CIUDAD SUMERGIDA

Código: UVQQQQLM

Salta por encima del muro que verás a tu derecha, sigue por el fondo hasta que encuentres una roca (97) que podrás utilizar para romper la cadena que esta en esta fosa (98). Baja hasta lo más hondo, cuando veas la estatua utiliza tu sonar y será invencible otra vez (99). Sube hasta donde estaba la roca y luego sigue hacia la derecha, baja todo lo que puedas y ve a la izquierda para destruir la cadena que encontrarás con tu invencibilidad (100). Después



sigue bajando y ve a la derecha. Baja con la roca y acércate al cristal-guardián (101). Sírrete de la roca para seguir bajando y te encontrarás con un cristal de acceso (102). Después de pasarla, utiliza tu sonar sobre la estatua y sube un poco para destruir la cadena, luego ve por la izquierda y destruye la otra cadena (103), ve entonces a la izquierda y sube bordeando la pared de la derecha hasta que encuentres un pasaje por el que introducirte y que te llevará directamente delante de una estatua (104). Lanzándola tu sonar conseguirás la invencibilidad, luego baja hasta el fondo y un poco a la izquierda encontrarás un cristal de libre acceso (105), vuelve a subir y ve por el primer pasaje de la izquierda tratando de evitar las corrientes hasta el final.



Ecco
THE DOLPHIN

CITY OF FOREVER

LA CIUDAD ETERNA

Código: PCZARQLI

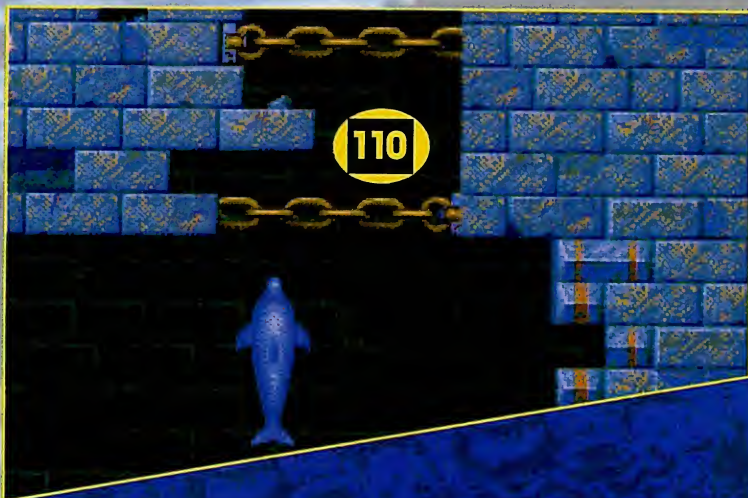
Ve por la derecha hasta el fondo, sube un poco y ve por el pasaje de la izquierda. Ve hasta el final y encontrarás un cristal que no vale para nada (106), sube y salta por encima del muro de la derecha: hazlo otras tres veces

más. Cuando llegues al otro lado del cuarto muro, baja y deslízate por el fondo hasta que encuentres una estatua de libre acceso (107), continúa por la derecha hasta encontrarte con un cristal que te

dará la invencibilidad (108), sube un poco más y ve por la derecha enfrentándote a las corrientes para poder seguir por el primer pasaje de arriba. Luego sigue por la izquierda y encontrarás otro cristal que también te dará la invencibilidad (109), continúa por la derecha para poder destruir las dos cadenas que están un poco más apartadas (110). A continuación sigue por la izquierda sin dejar de ascender y sigue el pasaje hasta encontrar un cristal de invencibililidad (111). Continúa por la izquierda y encontrarás una roca

(112), llévala hasta el otro lado de la fosa y baja con ella por la segunda fosa.

Una vez abajo ve hacia la izquierda hasta un cristal que pondrá a funcionar la máquina del tiempo (113), súbete en esta máquina y lanza un disparo de sonar (114), el viaje ha comenzado (115, 116, 117).

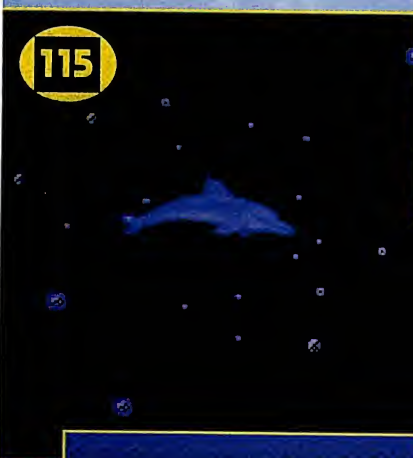




112



113



115



116



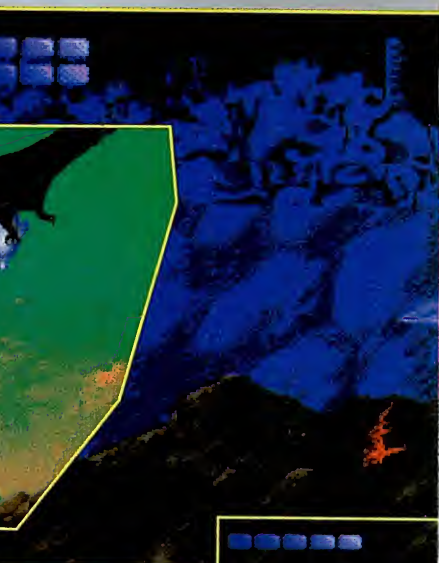
117



114



119



118

un cristal de acceso (121), sube y ve hacia la izquierda para poder acceder a otro pasaje secreto que hay en otro volcán (122). Desciende hasta el fondo, ve por el segundo pasaje de arriba y llegarás a un cristal que te otorgará la invencibilidad (123), luego sigue bajando hasta que estés enfrente de un cristal-guardián (124), luego vuelve a bajar y yendo hacia la izquierda obtendrás la invencibilidad de otro cristal (125). Ve por el pasaje de arriba y a la derecha está el cristal de acceso (126), sigue bajando y ve a la izquierda, sube un poco y encontrarás el cristal-guardián (127), continúa subiendo por la izquierda y baja para encontrarte con un cristal de invencibilidad (128), vuelve a subir y

JURASSIC BEACH

LA PLAYA DEL JURASICO

Código: AGZAUNLX

Desciende hacia la izquierda hasta un cristal que te dirá cuál es la canción que debes usar al aire libre para llamar al pteranodon (118), que verás inmediatamente después. Será este inmenso animal el que te transportará por los aires hasta un lago (119): sumérgete y ve hacia la derecha para encontrar un pasaje secreto que se encuentra dentro de uno de los pequeños volcanes (120). Atraviésalo y llegarás hasta

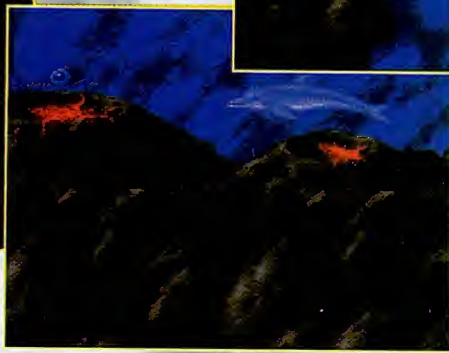


121

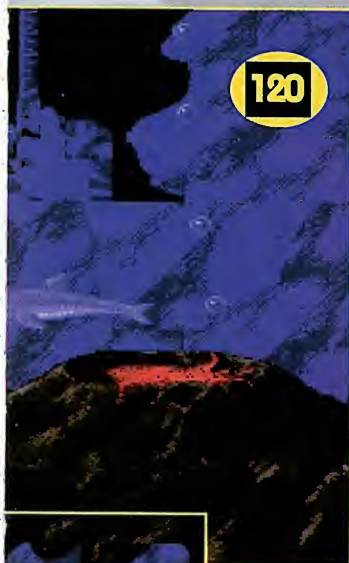
todo a la derecha encontrarás la salida (129).



123



ECCO THE DOLPHIN

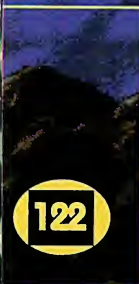


PTERANODON POND

EL LAGO DEL PTERANODON

Código: ZRPEUNLB

Salta la isla de tu izquierda y continúa por este lado hasta encontrarte con un cristal que te dirá la canción que debes usar para llamar al pteranodon (130). Vuelve a la isla que habías saltado y trata de atrapar al pteranodon que te transportará hasta otro lago (131, 132). Sumérgete por la primera de la derecha y llegarás a un cristal de acceso (133), luego baja hasta el fondo y encontrarás el cristal-guardián (134). Sigue por la derecha, sube, ve a la izquierda luego sube todo lo que puedas hasta el cristal de acceso (135), vuelve a bajar y ve todo a la derecha hasta el cristal de invencibilidad (136). Continúa bajando y pasa el cristal-guardián



Ecco

THE DOLPHIN

134

135

(1 3 9) .

Asciende, ve por la izquierda, sube hasta el cristal que habías pasado y te dará la invencibilidad (140).

Sigue bajando y ve por la primera de la derecha hasta el fondo, y bajando

encontrarás un cristal-guardián

(141), sigue por la derecha hasta otro cristal (142)

y sube bordeando la pared de la derecha. El

pteranodon te llevará

hasta otro lago... (143). Después baja y habrás acabado el nivel.

136

139

141

137

138

142

140

143



ORIGIN BEACH

LA PLAYA ORIGINAL

Código: XHLIUNLP

145

Desciende hasta el cristal de acceso (144), salta por encima de la isla de tu derecha, baja y pasa el cristal-guardián (145). Después ve por la derecha hasta el cristal de acceso (146), descende hasta el fondo (147), ve por la izquierda hasta el final deslizándote por el fondo,

baja por la izquierda, sube, vuelve a ir por la

146

144

147

149

izquierda y sube hasta arriba del todo, después de atravesar una pared rocosa, ve por la izquierda hasta la salida.

TRIOBITES CIRCLE

EL CIRCULO DE TRIOBITES

Código: HGFMUNLP

Asciende y salta por encima de la isla de tu derecha, baja por la derecha, pasa el hipocampo gigante (148) y llegarás al cristal de acceso (149), después vuelve a pasar por delante del hipocampo y baja por la izquierda

148

para acceder al cristal-guardián (150), ve a la izquierda, sube todo lo que puedas siguiendo la pared de la izquierda y presta atención a las corrientes (151).

151

150

DARK WATER

LAS OSCURAS AGUAS

Código: GYXPUNLI

Baja, ve a la derecha (152), vuelve a bajar hasta el fondo, ve a la derecha y conseguirás la invencibilidad gracias a un cristal (153), desciende hasta el final, ve a la izquierda, sube un poco,



ve a la izquierda y baja hasta el cristal de acceso que te dará la invencibilidad (154). Vuelve por la izquierda hasta el primer cristal que te dio la invencibilidad, utilízalo esta vez para ir hacia la izquierda, pasa por debajo de los corales (155), sube otra vez, pero no utilices para pasar el cristal porque te hará ir a la izquierda. Después sube y utiliza el cristal-guardián que encontraste (156) y sube hasta una sal en donde encontrarás un Asterite (157). Es necesario que destruyas cuatro globos



Ahora que Ecco ha recuperado la molécula que faltaba, atravesará dos niveles idénticos. Fíjate en las fotos y en las instrucciones anteriores porque todo esto ya lo hemos hecho antes...

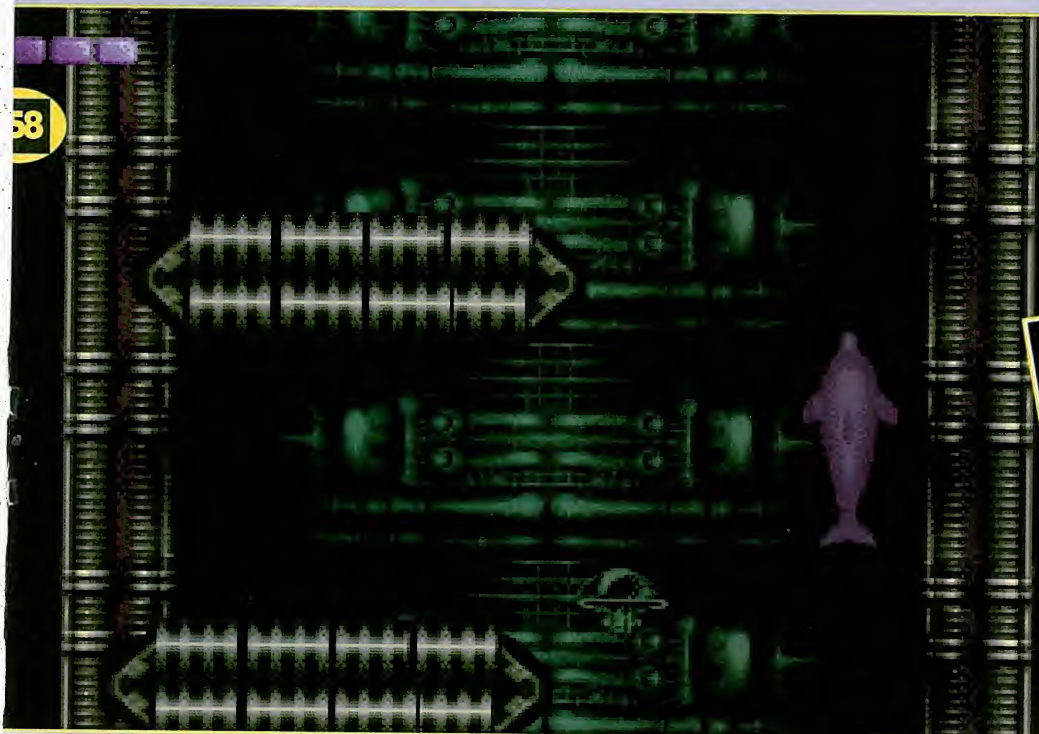


DEEP WATER

CITY OF FOREVER

Ecco

THE DOLPHIN

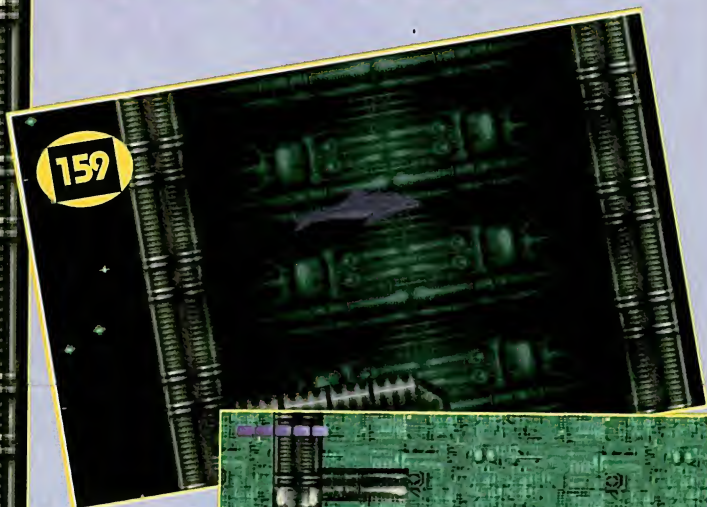


THE TUBE

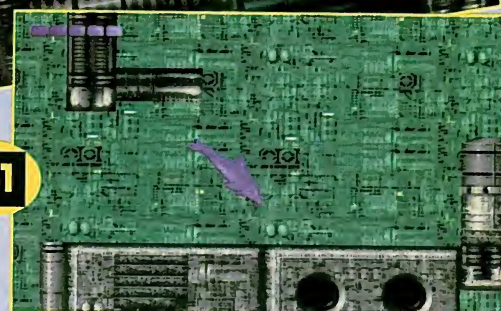
EL TUBO

Código: CJZEKMLV

Para atravesar este nivel sin dificultad es suficiente seguir el scroll hacia arriba evitando tocar las paredes ya que están electrificadas (158, 159).



159



THE VORTEX

EL COMBATE FINAL

Código: EAPNLMLO

Ahora deberás enfrentarte al Gran Amo, ¡buena suerte! Los ojos y la boca son sus puntos débiles...

Envíale disparos de sonar a los ojos, son necesarios 8 aciertos para acabar con un ojo. Una vez que hayas destruido ambos, atácale a la boca... Debes hacerlo mientras pasas por encima de él tres veces, colocando a Ecco en horizontal.

La boca desaparecerá pero volverá a aparecer, repite la operación hasta que no reaparezca más. Luego debes acertarle 5 veces en la frente... Un último consejo: no le toques nunca la cabeza y no dejes que otros enemigos te toquen durante el combate.

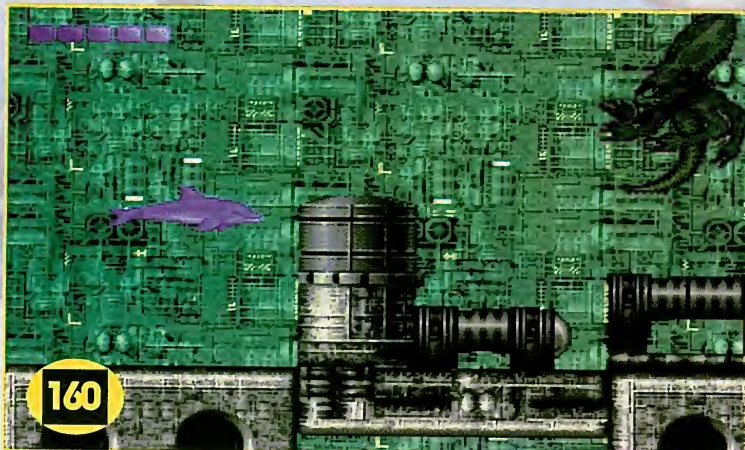


WELCOME TO THE MACHINE

LA MAQUINA

Código: NFIBKMLI

Igual que en el nivel anterior, sigue el scroll y destruye todo lo que veas con el sonar (161, 162).



160

157

**Dossier réalisé par
SNAKEPLYSKEN.**

25 MEGACAMISETAS de MEGAFORCE

BASES PARA CONCURSAR

- MEGA FORCE concederá este mes un premio de 25 camisetas MEGA FORCE a los ganadores de este sorteo.
- La pregunta deberá responderse correctamente.
- Quiénes deseen participar en el sorteo de las 25 camisetas no tienen más que llamar al 903 380 097 y responder correctamente a la pregunta y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 28 de junio y termina el 16 de julio a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 180 pesetas en horario diurno y de 126 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.



¡¡¡HEY!!!

¡Megacolega! Ya estamos en pleno verano y para soportar el calor no hay nada mejor que una MEGACAMISETA de MEGAFORCE.



Para conseguirla lo único que tienes que hacer es descubrir la frase secreta. Atención, no es tan fácil como parece: si quieres algo de ayuda te diremos que en la novela "Sonic y el anillo de la cinco pruebas" tienes una pista. Cuando tengas la frase llama a la línea directa MEGAFORCE. ¡¡ANIMO!!

**NFHBGPSDF MB
QSJNFSB SFWJTUB
DJFO QPS DJFO TFHB**

GANADORES MEGAFORCE Nº 14

Candelaria Ayec (Sta Cruz de Tenerife), Juan Bertomeu (Tarragona), Jordi Caballero (Badalona), Ester Castaño (Madrid), Jaime Cazaya (Gerona), Manuel del Rosal (Córdoba), Jorge García (Castellón), Irene García (Sevilla), Angeles M. Gómez (Cádiz), Mario Gómez (Madrid), M. Jesús, Izquierdo (Zaragoza), Fernando Lariño (La Coruña), Estefanía López (León), Pedro Luis López, (Barcelona), Carlos Martín (Barcelona), Daniel Martín (Orense), Agustín Martínez (Las Palmas de Gran Canaria), Pablo Moragas (Palma de Mallorca), Francisco Muñoz (Cádiz), Guillermo Portillo (Cádiz), José Luis Reina (Madrid), Juan José Ruiz (Jaén), Rosa San Agustín (Zaragoza), Alberto Simón (Guadalajara), David Valle (Valencia)

**¡24 HORAS
LÍNEA
ABIERTA!**



903 380 097

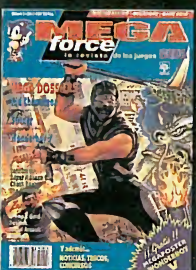
El precio de la llamada es de 60 ptas. por minuto en horario diurno y de 42 ptas. en horario nocturno y festivos.



Mega Force 1



Mega Force 2



Mega Force 3



Mega Force 4



Mega Force 5



Mega Force 6



Mega Force 7



Mega Force 8



Mega Force 9



Mega Force 10



Mega Force 11



Mega Force 12



Mega Force 13

¡DE PELICULA!

NO TE PIERDAS MEGAFORCE, LA PRIMERA REVISTA 100x100 SEGA SI TE FALTA ALGUN NUMERO EN TU COLECCION MANDA EL CUPON



CUPON DE PEDIDO

☐ SI, quiero que me envíen los números atrasados que indico al precio unitario de 350 ptas. (incluidos IVA y gastos de envío).

Mega Force Nº: Mega Force Nº: Mega Force Nº:
Mega Force Nº: Mega Force Nº: Mega Force Nº:
Mega Force Nº: Mega Force Nº: Mega Force Nº:

NOMBRE Y APELLIDOS _____
DIRECCION _____
CODIGO POSTAL _____ POBLACION _____
PROVINCIA _____ TELEFONO _____

FORMA DE PAGO:

- ☐ Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA
C/ Corcega 267, principal 2º, 08008 Barcelona
- ☐ Giro postal Nº a EDITORIAL PRIMAVERA
(indique el concepto del pago en el apartado texto)

☐ SI, quiero que me envíen la cantidad de tapas para la revista Mega Force a un precio unitario de 850 ptas

- ☐ Para los números 1 al 10
☐ Para los números 11 en adelante

-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido
ENVIA ESTE CUPON A:

EDITORIAL PRIMAVERA
C/ CORCEGA 267, PRINCIPAL 2º, 0808 BARCELONA
(se aceptan fotocopias)



JAPAN

■ DIRECT JAPAN ■ DIRECT JAPAN ■ DIRECT JAPAN ■ DIRECT JAPAN

CD SONIC MEGA CD / SEGA

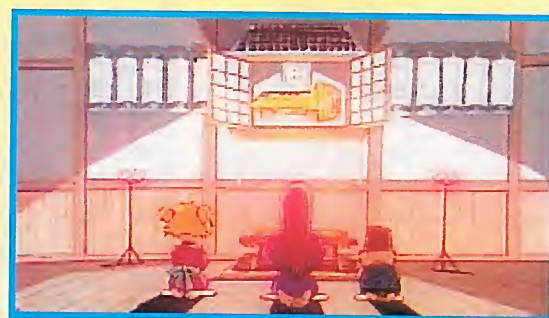
¡Por fin! Se trata de la versión Sonic en CD-ROM. Nuestro pequeño erizo se enfrentará a una nueva aventura en la que tendrá que acabar con el malvado Dr. Robotnik y con todos sus esbirros. Esta vez, el doctor está muy enfadado después de sus dos anteriores derrotas y la dificultad para vencerle será mucho mayor. Un montón de niveles y de pasadizos harán que esta aventura se convierta en algo emocionantísimo. No te olvides de los anillos, que garantizan tu vitalidad. Atravesarás pasajes infernales y terriblemente peligrosos, todo para hacer el juego todavía más interesante.



GUNSTAR HEROES SEGA / MEGADRIVE

Programado en un cartucho de ocho megas, Gunstar Heroes es un juego de plataformas que permite jugar simultáneamente a dos jugadores que deberán enfrentarse a las fuerzas del mal. Con unos gráficos particularmente

simpáticos, y con unas animaciones dignas de elogio, este juego estará disponible después del verano en Japón. Pero todavía no sabemos cuándo llegará a nuestro país. No os preocupéis, os mantendremos informados.



MAGICAL COMBAT VICTOR ENTERTAINMENT / MEGADRIVE

Todo realizado al estilo japonés y muy influido por su forma de hacer dibujos animados, Magical Combat es un shoot-them-up en scroll horizontal con

numerosos planos que te introducirá en un mundo distinto, loco y sórdido en el que encontrarás un montón de sprites y de personajes la mar de simpáticos.

Atención a este juego, que se anuncia como algo espectacular.

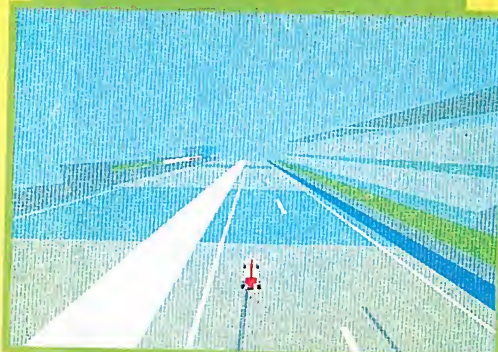


SAYONARA

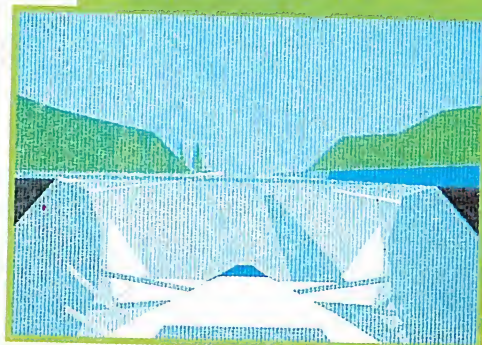
JAPAN

TIME DOMINATOR MEGA-CD

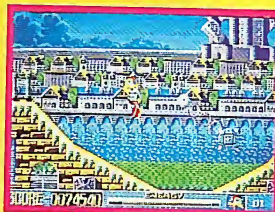
VIRTUA RACING MEGADRIVE SEGA



Si no conoces Virtua Racing, es que no sabes nada. No, en serio, Virtua Racing es la más grande simulación de carreras de coches que se haya realizado jamás. Por esta razón, este título, creado enteramente en tres dimensiones de superficies planas, no ha conocido el fracaso en las salas comerciales, y ahora se lleva a la Megadrive. Todo ello nos hace pensar que esta simulación debería ser uno de los cartuchos imprescindibles en tu colección. Nuestra apuesta es que Virtua Racing se va a convertir en el simulador de coches de carreras del año, ya que supera ampliamente al propio Super Monaco G.P. Espera y verás.



En Japón, los verdaderos juegos de plataformas para Mega CD no son excesivamente abundantes.



No vale la pena discutir este tema, pues no conduce a nada. Time Dominator es uno de estos escasos juegos. Próximamente disponible en el país del Sol Naciente, esta realización nos recuerda mucho a Sonic. Efectivamente, nos encontramos con todos los trucos y las fases que nos han hecho disfrutar del megaéxito y de su continuación. La acción en Time Dominator es

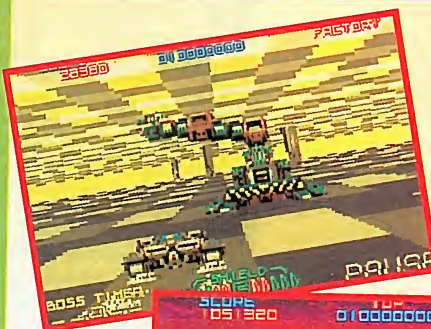
rápida, rotunda y eficaz. Después de que lo veas, no tendrás más remedio que jugar con este cartucho.

Es más, los ricos escenarios (tendrás que viajar a través del tiempo y del espacio para salvar al mundo) te permitirán recorrer un montón de niveles y de decorados diferentes, además de permitirte escapar de la oscura trama en la que te has visto implicado.



SUMOTORI SPIRIT MEGADRIVE

¡Qué deporte tan grotesco es el sumo! Una serie de gordos luchadores que son considerados en Japón como semidioses y grandes estrellas, llegan ahora a la Megadrive en un juego que próximamente se pondrá a la venta en Japón. El concepto de esta simulación es muy simple: dos robustos muchachotes se enfrentarán y el primero que saque al otro del círculo o que le haga caer al suelo, será quien consiga la victoria y el combate tocará a su fin. La opción de dos jugadores también está disponible, por lo que será posible enfrentarte con uno de tus amigos. Es genial. Por el momento, el juego Sumotori Spirit no existe más que en japonés y todavía no se piensa en una versión para Europa. Parece lógico, ¿no?



NIGHT STRIKER MEGA-CD

Disponible en el transcurso del mes de julio en Japón, Night Striker es un juego de disparos en tres dimensiones que hará época en la Mega CD. Para los que no conozcan la capacidad de esta máquina, baste decir que siempre se habla de producciones de excelente calidad. En total, 21 niveles,

más un montón de niveles ocultos, que te permitirán ver la parte del mundo en la que te encuentras en cada momento. A bordo de un crucero interestelar, deberás disparar contra todo lo que se mueva y, de la misma manera, evitar las máquinas enemigas que se emplearán a fondo para destruirte. Original en su concepción, es posible acabar la aventura Night Striker de una docena de formas distintas. Inspirado en Galaxy Force, el juego debería encantarte.

SAYONARA

MAGIC LEGEND

3X3 EYES / MEGA-CD



Los juegos de rol o te gustan o no te gustan.

Pero una cosa es cierta, a los japoneses les apasionan este tipo de juegos.

Próximamente estará disponible en todas las tiendas de Tokio y en sus alrededores, 3x3 Eyes, un gigantesco juego que se inspira en los dibujos animados y en todos los devoradores de shushi.

La historia es compleja, pero el resumen es muy simple: eres un valeroso y arrojado joven que debe salvar al mundo de la escandalosa dominación de las fuerzas de las tinieblas cuyo único objetivo es manipular a la población y asentar su poder en el universo.

La cosa es que te verás enzarzado en una incomparable lucha salvaje y sangrienta. Desafortunadamente, sólo está previsto el lanzamiento en Japón, por lo que el juego está lleno de jeroglíficos en japonés.



SYLPHEED

GAME ARTS MEGA-CD

Hemos hablado mucho de Sylpheed para Mega CD en nuestros números anteriores, pero como tuvimos la oportunidad de jugar un rato con este fantástico juego de disparos en tres dimensiones, no hemos podido resistir la tentación de mostraros unas fotos de esta apasionante producción.

De una fluidez perfecta, Sylpheed propone un nuevo concepto en los shoot-them-up y aporta una nueva dimensión suplementaria a las habituales.

Este título será, ciertamente, un éxito que no dudamos que se comercializará muy bien.

A pesar de ello y por el momento, no disponemos de otras informaciones accesorias.



TELEMACH

EL JOYSTICK PREFERIDO POR TODOS

¡AHORA PARA CONSOLAS!

1 AÑO
DE GARANTÍA



PULSADORES. Para uso con la consola SEGA MEGA DRIVE cuatro pulsadores diferenciados START y tres botones de disparo.

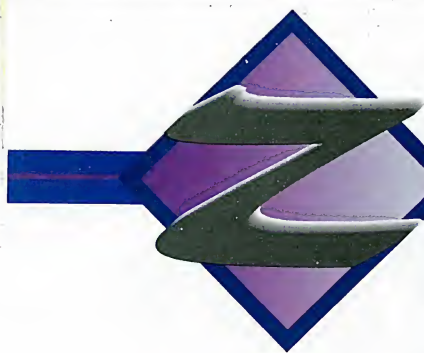
Para uso con la consola NINTENDO, cuatro pulsadores diferenciados SELECT, START y dos botones de disparo. Los pulsadores van equipados con microrruptores con capacidad para ejecutar más de diez millones de pulsaciones.

MANDO-POMO-EJE. Exactamente el mismo que en las consolas de recreativos de SISTEMA MAGNETICO (sin muelles) con 4 microrruptores.

NINTENDO es marca registrada de NINTENDO.
SEGA es marca registrada de SEGA.
TELEMACH es marca registrada de SYSTEM-4 DE ESPAÑA, S. A.

System
DE ESPAÑA, S. A.

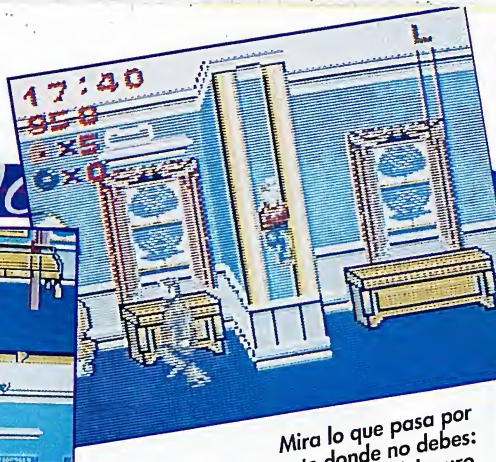
AVDA. PETROLEO, s/n., NAVE 10
POL. IND. SAN JOSE DE VALDERAS
28917 MADRID
Tel. (91) 610 57 12 • Fax (91) 612 26 07



APPINCO



¡Ala, a subir escaleras como todo el mundo!

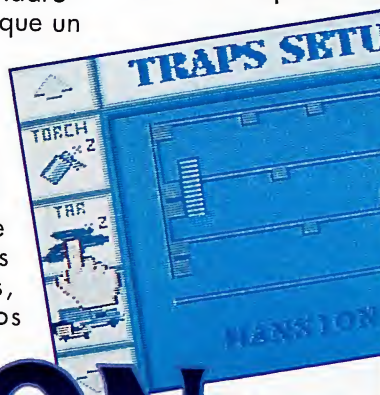


Mira lo que pasa por acercarte donde no debes: te han colgado del muro.

UN MONTON DE ARMAS

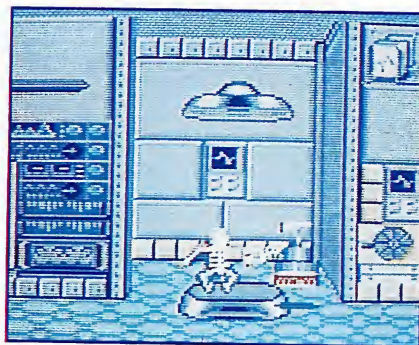
Para contener a los ladrones sin hacer nada que un tierno infante no deba hacer (es decir, sin matar, mutilar o herir seriamente), tienes a tu alcance un buen número de armas tan originales como divertidas, aunque algo menos

Con este plano podrás colocar todas las trampas que quieras.



HOME ALONE

defender la suya y la de los vecinos de un par de rateros que pretenden saquear el barrio. Si pones bien las trampas y usas bien tus armas, lo van a pasar mal.



Este es uno de los riesgos de los hogares modernos.

eficaces que las pistolas y los fusiles de verdad. El problema es que sus efectos tampoco son tan duraderos como los de un armamento pesado, pero... en fin, no hay otra cosa. Tienes un montón de bolas de nieve, tienes pegamento suficiente para construir verdaderos laberintos de trampas, tienes un fusil disparacorchos, ideal para los combates a distancia... Y el tema del transporte se ha solucionado con un trineo, ideal para desplazarse en un peripeteo hasta la casa de enfrente.

COMENTARIO

Lo que más asombra de este cartucho es que, a pesar de la gran diferencia que hay entre una consola y otra, esta versión para la Game Gear es idéntica a la de Mega Drive. Incluso se diría que se juega mejor en la máquina pequeña, lo que hace pensar que no han versionado el juego, sino que lo han rehecho. Los gráficos son más concretos, la música ha mejorado, aunque el scrolling no es muy bueno. Pero sigue teniendo el mismo problema: su falta de interés. Es muy cansado ver las mismas caras, hacer las mismas cosas... no han logrado añadir ningún aliciente.

MEGAFORCE 45

■ GAME GEAR ■

HOME ALONE

SONIDO



Hay músicas agradables, pero otros sonidos son regulares.

GRAFICOS

No está mal, pero son casi igual que en la Mega Drive.



ANIMACION



En los exteriores falla un poco, en el interior cumple.

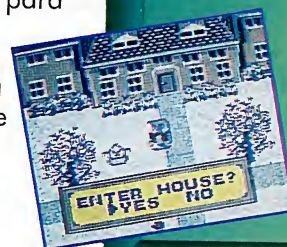
MANEJABILIDAD

Es lo único de lo que no se puede quejar el jugador.



EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 2
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: NO

- ☒ Los gráficos.
- ☒ La música es buena.
- ☒ Escenarios muy variados
- ☐ Es muy monótono.
- ☐ No hay interés.
- ☐ Falta de acción.



67%

Cientos de enemigos están a punto de asaltar esta embajada, así que defiéndela.

APPING ■ MEGADRI

En 1985, todos los periódicos del país se hicieron eco de una tremenda noticia: un colegio había sufrido un atentado a pleno día, y tanto niños como profesores habían sufrido por igual las consecuencias mortales de esta tragedia. Por desgracia, tu hermano estaba también en el colegio, y su muerte te afectó tanto que juraste no parar hasta vengarle. Años más tarde, pronunciabas esta frase: "... y prometo servir a mi país... y ser fiel en el empeño...", como parte del compromiso adquirido con tu Gobierno. Pero, mejor será que empecemos la historia por el principio. Tras la tragedia que acabó con la vida de tu hermano, te enrolaste en el ejército del aire. Rápidamente, y con una facilidad asombrosa, fuiste ganando galones y subiste un montón de peldaños. Piloto de un Mirage 2000 durante la Guerra del Golfo, en la que llevaste a cabo con éxito misiones muy peligrosas, decidiste un buen día especializarte en la lucha antiterrorista. Así estarías más preparado para vengar la muerte de tu hermano... Tras el éxito de tus misiones, tu país te rinde los honores precisos, y hasta el Comandante en Jefe de las Fuerzas Armadas te da la enhorabuena. Como premio, ahora pilotas el helicóptero más poderoso y sofisticado que pueda existir. Pero todo el honor y la gloria no sacian tu deseo de venganza. Solitario, temerario, sigues trabajando, siempre solo, para "limpiar" tu país y el resto del mundo de maleantes, terroristas y otros indeseables... Poco a poco creas a tu alrededor una estela de misterio, de héroe con una espina en el corazón, y tu fama se extiende por el mundo entero.

JUNGL



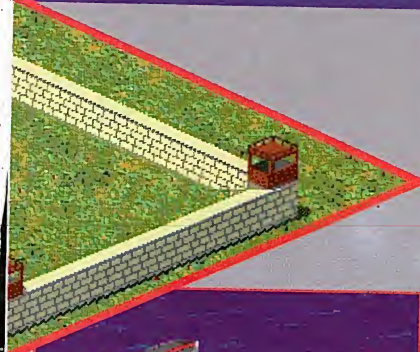
"I FOUND OUT THAT THE PRESIDENT'S LIMO IS GOING TO BE ATTACKED! IT WILL BE ENTERING THE CITY FROM THE SOUTH-WEST CORNER AT ANY MINUTE."

Acabas de salvar a tu principal agente secreto, infiltrado en las líneas enemigas. Su vida era tan importante como la información que te ha podido suministrar.

Esta es tu misión número siete y éste, el mapa del territorio.



MEGADRIVE ■ MEGADRIVE



Sal en busca de tu enemigo con tu vehículo especial.



La primera misión será descubrir el F-117 que tienes que pilotar.

COMENTARIO

Aunque se supone que Jungle Strike es la segunda parte, o la continuación (como quiera llamarse) de Desert Strike, los cambios son tan radicales que podría decirse que es un juego totalmente nuevo. Desde luego, se mantienen los helicópteros de guerra como elemento principal, pero ahora hay otros tres medios para atacar al enemigo. Por otra parte, las cincuenta misiones que llevar a cabo sobre cinco escenarios distintos son más que suficientes para tenernos entretenidos este verano. Si tienes paciencia y eres un hábil estratega, podrás sacar partido a un estupendo cartucho, que además es bastante más entretenido que en su primera parte.

ESTRIKE



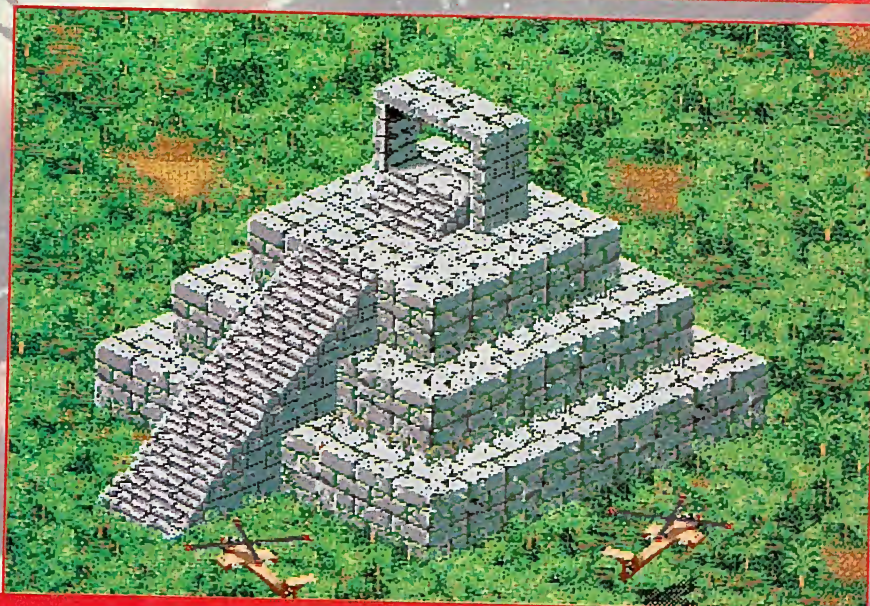
Uno a uno, los centros neurálgicos de los Estados Unidos están siendo atacados.



¡Cuidado! La onda expansiva te ha hecho perder el control de los mandos...

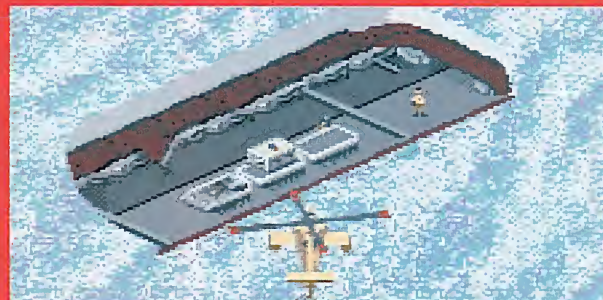


La Casa Blanca es uno de los lugares que podrás ver en el juego. Suponemos que ya la habías reconocido.



Jungle Strike es uno de esos cartuchos que te llevan a lugares tan lejanos y diferentes que más bien parece el catálogo de una agencia de viajes. Desde las montañas heladas y los parajes nevados hasta la selva amazónica atestada de bichos y de todo tipo de peligros... cualquier lugar es bueno para un luchador como tú. Incluso es bueno un monumento como éste, la pirámide de Quetzacoatl, donde se realizaban sacrificios en honor del dios Sol.

■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ M

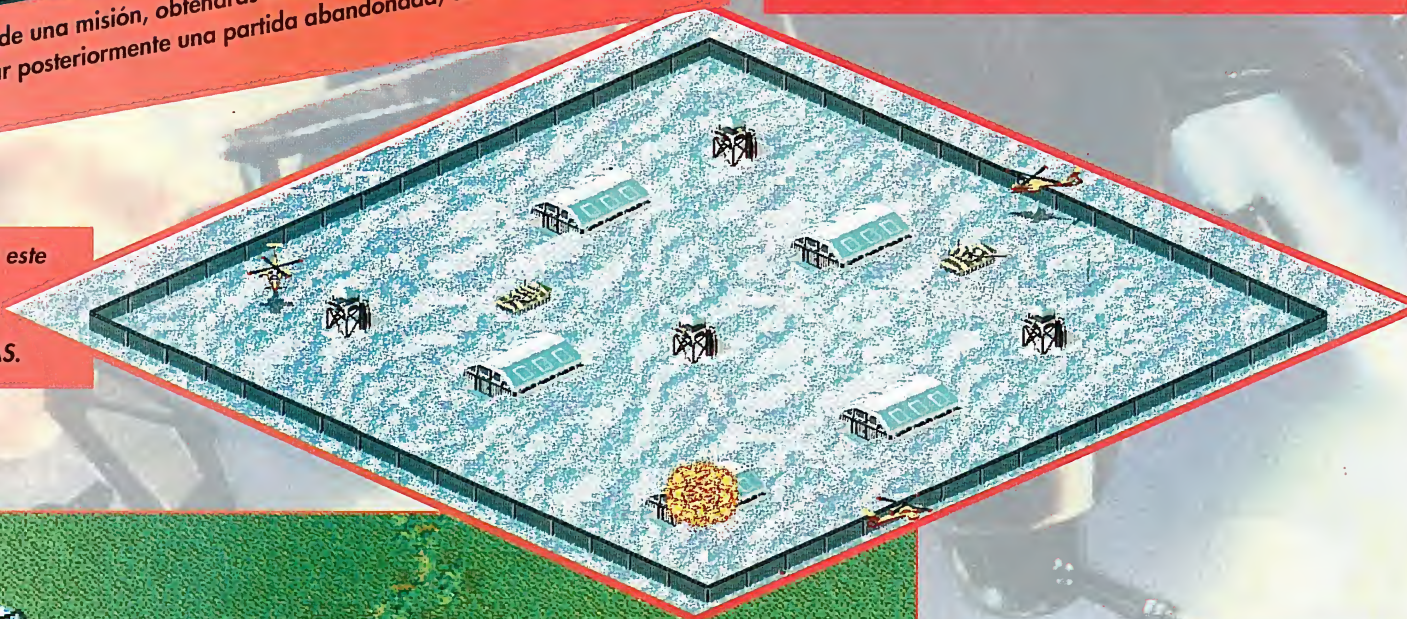


En esta quinta misión, encontrarás de vez en cuando montículos de nieve diseminados por el escenario. En realidad, son escondites para armamento y combustible, así que dispara sobre ellos y recógelos.

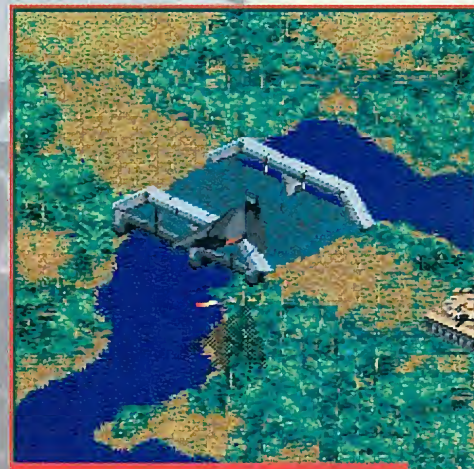
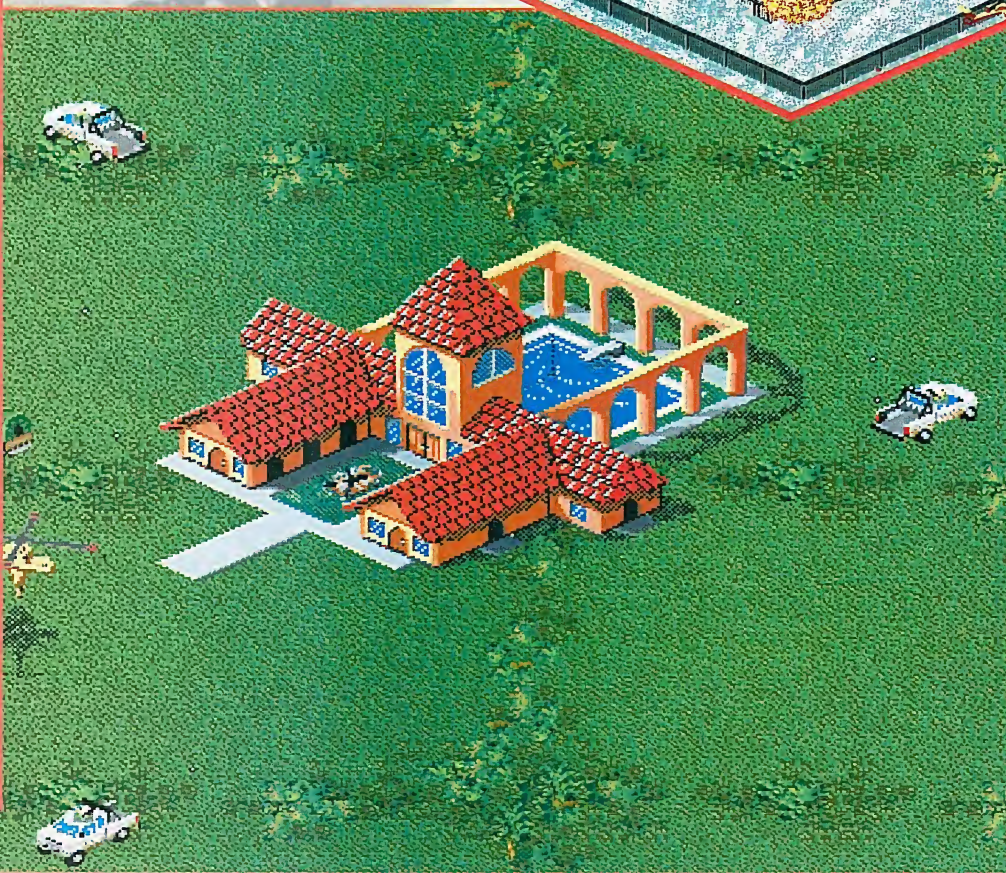


Al salir vencedor de una misión, obtendrás un código de ocho cifras o letras que te permitirán retomar posteriormente una partida abandonada, casi donde la dejaste.

La quinta misión te lleva a este campamento de barracas helado, en el que debes descargar todos tus MIAS.



La casa de campo del Presidente está sufriendo el ataque terrorista. Hay buggies armados con lanza-cohetes que se dirigen al pabellón presidencial; debes detenerlos. Pero cuidado con tus disparos, la casa está en pleno centro del campo de batalla.



Tu aparato no puede ser detectado por radar, por lo que no será difícil destruir los puentes para cortar la retirada del enemigo.

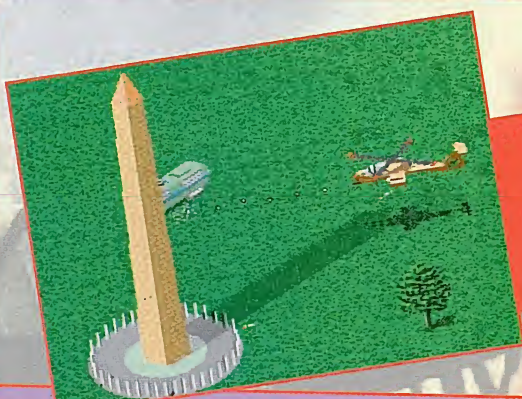


Tu segunda misión comienza por el salvamento de cuatro marinos de tu armada.

Después, los llevarás a su helicóptero, para que te den las indicaciones necesarias sobre tu próximo transporte.



El vehículo que vas a pilotar ahora es un overcrafts.



En la primera misión el objetivo es fácil: proteger un monumento histórico americano.

Esto es lo que puede pasar si no consigues acabar tu misión con éxito.



MEGADRIVE

JUNGLE STRIKE

SONIDO



Los sonidos son buenos, pero escasos.

GRAFICOS

Todavía mejores que en el primer episodio.



ANIMACION



Se han corregido los fallos de Desert Strike.

MANEJABILIDAD

Los cuatro tipos de vehículo se controlan perfectamente.



EDITOR: ELECTRONIC ARTS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 MB
GENERO: ACCION/ESTRATEGIA
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 50
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: SI
CONTINUAS: 3

- ↑
- + Un terreno de juego enorme.
- + Cuatro tipos de vehículos.
- + Un nuevo escenario.
- + Nuevos enemigos.
- Demasiado "fuerte".
- ↓

93%

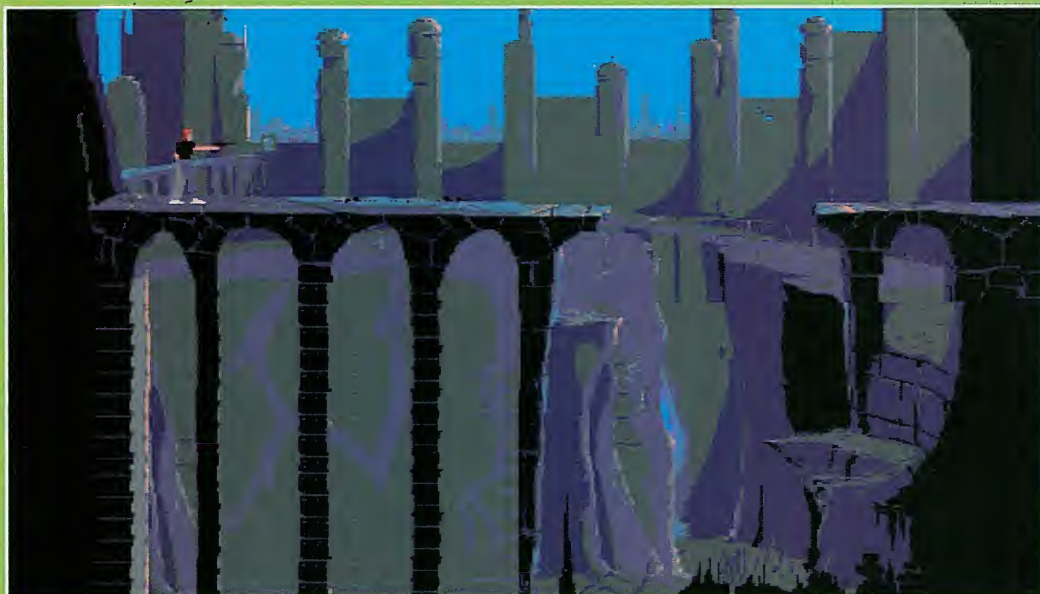


ZAPPING



Después de salir del agua, nos dirigimos hacia la derecha, tomando la precaución de ir matando a carrera, nos acercamos a la liana para usarla como transporte aéreo, llegando al extremo derecho

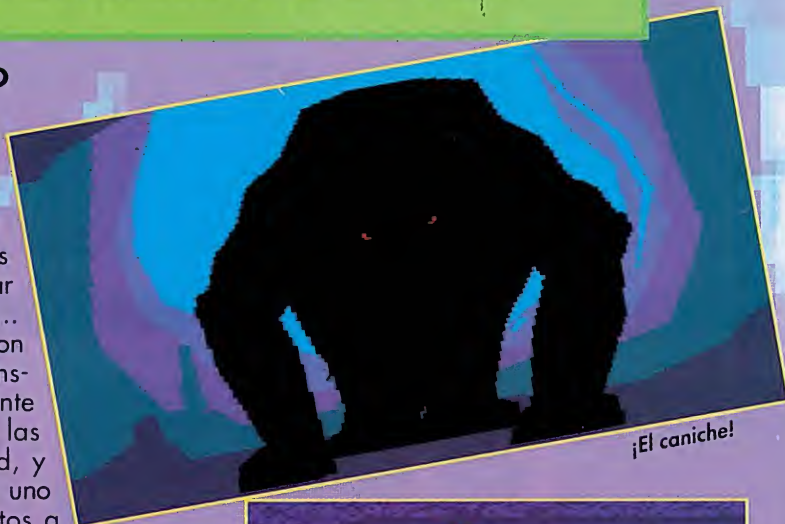
Te encuentras en un buen momento de tu vida, todo está tranquilo y lo único que puede alterar esta paz es el experimento que estás a punto de probar, después de haber trabajado en él durante un montón de años. De modo que... aquí te ves, en tu laboratorio, frente a una poción burbujeante, la última de una docena de ellas que no sirvieron para nada. Lo único que puedes hacer es esperar pacientemente que el tiempo pase y que los resultados se hagan visibles... pero ¡diantre! el recipiente se ha caído y, por desgracia, ha ido a parar al único sitio donde no debería haber caído. De pronto, el experimento ha tomado un rumbo totalmente distinto al que habías planeado, y te has implicado en él mucho más de lo que quisieras. Ves algo así como un rayo luminoso, de una blancura resplandeciente, y después te encuentras en el agua, intentando desembarazarte de los tentáculos que intentan atraparte... Desde luego, este no es tu mundo, ni es tu laboratorio. Acabas de llegar a otro mundo, lleno de enigmas complejos que debes resolver, lugares peligrosos que debes atravesar, enemigos a los que debes eliminar, depredadores, etc. Un mundo del que no será fácil salir.



Una vez eliminado el caniche, ya podemos aproximarnos al borde del acantilado. Saltamos y aterrizamos un poco más abajo, en la derecha, sobre una cornisa que da paso a una cueva que apenas se deja ver. ¡Vaya salto!

DESPERTAR EN OTRO MUNDO

Despertar en una cama que no es la tuya a menudo plantea bastantes problemas, sobre todo cuando no sabes cómo has llegado hasta allí. Pero despertar en otro mundo distinto al tuyo... eso ya es bastante más fuerte. Con *Another World*, uno se ve transportado a un universo totalmente diferente, donde los sueños y las sensaciones se hacen realidad, y donde cada sentimiento y cada uno de nuestros sentidos son puestos a prueba y llevados hasta su extremo. Pero vamos a dejarnos de preámbulos y vamos a ponernos en el papel del protagonista para contarte algunas de las sorpresas que te reserva este juego de excelente realización.



¡El caniche!

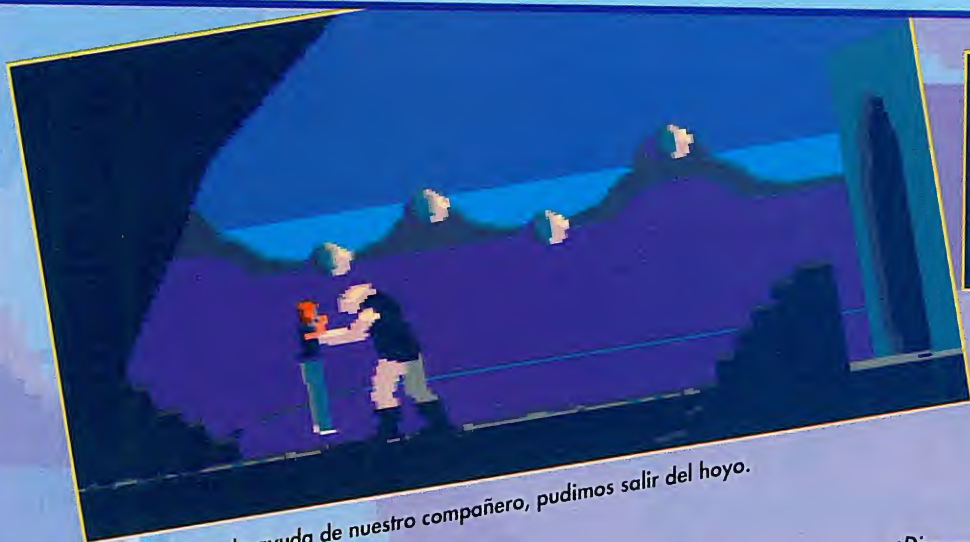
El muro se desmorona.



ANOTHE



todos los gusanos a base de disparos y más disparos. Pero al llegar a cierto lugar, apareció un enorme caniche, de forma que... ¡a correr hacia el otro lado! Al final de la más alejado del caniche. Por cierto, un extraño personaje nos salva la vida eliminando al caniche, ya le conoceremos más tarde.



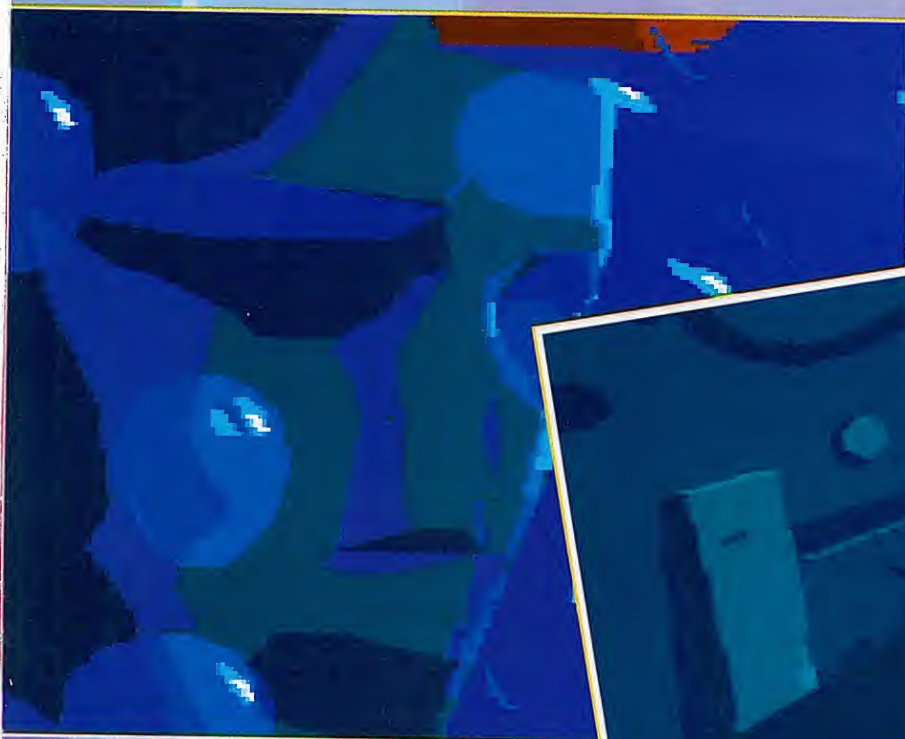
Gracias a la ayuda de nuestro compañero, pudimos salir del hoyo.



¡Qué fría está el agua, corcho!



¿Dispuesto a bajar al infierno?



Esto es lo que pasa si no se tiene el suficiente oxígeno, uno se pone morado.

Antes del experimento, todo era normal.



ER WORLD

ANOTHER WORLD

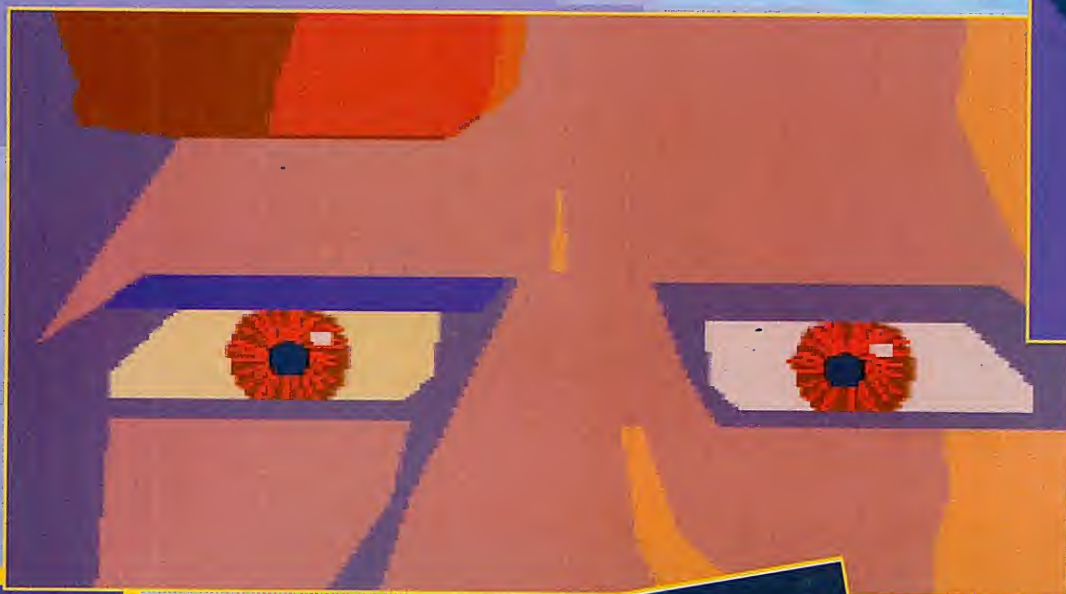
ORIGINALIDAD

Ya te habrás dado cuenta, por lo que llevamos dicho y por lo que estás viendo, que Another World presenta una historia interesante, pero sobre todo un aspecto totalmente original, que revoluciona por completo el esquema tradicional de los juegos de acción clásicos.

Sus escenarios están realizados siguiendo una técnica de programación muy poco usada por los desarrolladores (sólo se ha visto algo similar en algunos juegos como Flash Back), y esta originalidad, junto con la forma de animar a los personajes, es lo que da a esta aventura ese toque especial que tienen los cartuchos de calidad.

El miedo puede leerse en esta mirada...

De tanto zarandear la jaula de un lado a otro, termina por soltarse y cae sobre un guardia, lo que aunque no muy pegados a él, y de pronto se vuelve corriendo a nuestro lado... ¡Es el momento espaldas. Mientras el compañero abre una puerta, colocamos muros de protección para evitar los



COMENTARIO

Jugar con Another World es, en cierta forma, ver una película interactiva. Empezando por el escenario, las secuencias tipo cine entre un nivel y otro, la evolución de la historia, la acción y la reflexión unidas... son muchos los elementos que se mezclan en esta especie de cocktail electrónico, que tiene también algunos aspectos negativos. El manejo del juego es a veces complicado y saca de quicio al jugador en los momentos más delicados. Las músicas no son de gran calidad, se quedan en pasables, aunque los sonidos son muy buenos. Y en cuanto a gráficos, son estupendos, aunque llega a cansar la uniformidad de los colores. El resultado final es un juego que, a pesar de todos los defectos, se ha convertido en una pieza única por su originalidad, qui próxima a Flash Back, pero desde luego muy distanciada de cualquier juego conocido.



El compañero está bloqueado, hay que ir a liberarlo.

¡No, no, no disparéis!



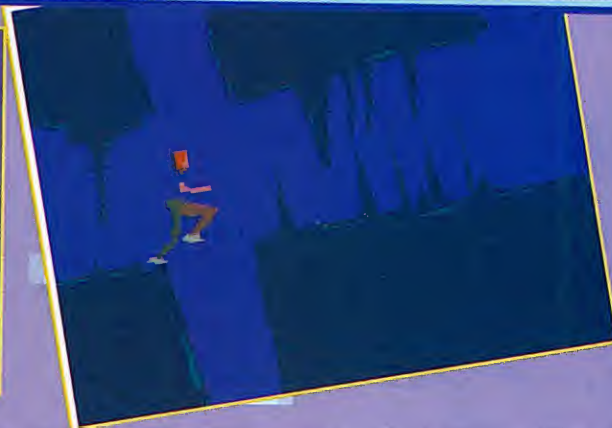
MISIONES PELIGROSAS

Sea cual sea el nivel en el que te encuentres, a menudo (más a menudo de lo que muchos quisieran), te verás abrumado por lo intenso de la acción y por la gran cantidad de misiones que hay que llevar a cabo. Tus reflejos se verán puestos a prueba en múltiples ocasiones, pero tampoco se salvarán del "examen" tu capacidad de observación y tu memoria, sobre todo en lugares como los laberintos o en situaciones delicadas en las que el juego te va envolviendo. Esta es una de las razones que tenemos para afirmar, sin temor a equivocarnos, que Another World es un juego rico y completo.

nos viene muy bien para coger un arma, que parece bastante potente. Seguimos a nuestro compañero, de usar el arma! Nos ponemos en marcha de nuevo, disparando hacia atrás para cubrir nuestras disparos enemigos.



Es el único arma, pero puede recargarse.



¡Vaya agilidad!

Dicen que la unión hace la fuerza... Nuestro compañero va por la derecha, y nosotros 'damos la vuelta para atraparles.



Estamos en medio de la arena y no sabemos cómo funciona ese chisme. Pero tocando todos los botones a lo mejor logramos algún resultado.



■ MEGADRIVE ■

ANOTHER WORLD

SONIDO



Voces y ruidos digitalizados, muy realistas, pero músicas que defraudan un poco.

GRAFICOS

Lástima que los colores sean tan parecidos en todo el juego, pero los decorados son muy originales.



ANIMACION



Salvo raras ralentizaciones, el scrolling y los desplazamientos son estupendos.

MANEJABILIDAD

Incluso con entrenamiento, hay lugares muy complicados, no hay quien controle el juego.



EDITOR: VIRGIN GAMES
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO: ACCION/REFLEXION
DIFICULTAD: ALTA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 12
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: SI
CONTINUAS: NO

- +
 - +
 - +
 - +
 -
 -
- Un juego ante todo original.
Enigmas apasionantes.
Sonidos bien hechos.
En general, bien animado.
Músicas decepcionantes.
No es muy controlable.

87%

El juego de fútbol probablemente más conocido del planeta ha llegado por fin a la consola de 16 bits de Sega, tres o cuatro años después de que Dino Dini creara Kick Off para los microordenadores. Seguramente todo el mundo ha oído ya hablar de este juego, en el que destacan el buen número de opciones, el realismo de las acciones, las excelentes posibilidades de juego (que es todo un ejemplo para más de un cartucho de simulación deportiva)... La finalidad, ya la sabes: meter el mayor número de goles en el menor tiempo posible, evitando a los adversarios que, a menudo, son más listos de lo que parece. Si dominas el balón o quieres aprender a hacerlo, este puede ser tu juego.



TONELADAS DE OPCIONES

No es muy habitual encontrar en los programas deportivos la cantidad de opciones que se encuentran en Super Kick Off, ya que las hay por docenas, sin exagerar.



Antes de cada partido, se decide el lado del campo en el que vas a jugar, lo cual es importante sobre todo cuando hay viento.

En primer lugar, están las opciones que podríamos llamar "simples", que demuestran que el juego está bien hecho: hay un modo de partido amistoso y un modo entrenamiento, que permite disparos diversos, tiros a puerta y práctica normal. Y también está la opción de Copa de Europa, para que el



LAS OPCIONES
Estas son las dos pantallas de opciones principales. Aquí es donde decides la suerte de tu equipo.

jugador dispute cuatro copas distintas en total. Estas copas son diferentes en la configuración del juego, ya que una se disputa con dos ligas de cuatro equipos, otra se lleva a cabo por eliminación directa y las otras dos tienen estilo campeonato, o sea, mediante pun-



COMENTARIO

Es una auténtica lástima que el manejo del juego sea tan mediocre, ya que desdice la calidad de un cartucho que, por lo demás, podría decirse que es casi perfecto. El aspecto técnico no tiene reproches, y está lleno de detalles como el zoom sobre la pelota, realista y constantemente utilizado. Y si no nos equivocamos, este zoom no existe en ninguna otra versión del juego, ni para otras consolas ni para microordenadores. El interés del cartucho aumenta cuando se ve la gran cantidad de opciones de que dispone.

Un total de dieciséis equipos europeos están en la Copa. Y España no podía faltar, claro.

MEGADRIVE ■ MEGADRIVE



El disparo desde el córner es una de las armas más poderosas para los equipos. Bien usada, termina en gol seguro.

ENGLAND	SWITZERLAND
SPAIN	FINLAND
FRANCE	NORWAY
GERMANY	PORTUGAL
ITALY	C.I.S.
SWEDEN	DENMARK
NETHERLANDS	WALES
SCOTLAND	BELGIUM



El juego mayor del reino, podrás crear tu propio equipo, dirigirlo, controlar las finanzas según evolucio-



En el momento del saque la pelota se ve en modo "zoom".

to, el tipo de terreno, el fuera de juego...

AUN HAY MAS

No pienses que hemos acabado, pues aún están las opciones que proporciona el editor del equipo. Y eso quiere decir que tú, conso-

En los tiros libres, la pelota más que volar corta el aire, dada la alta velocidad que alcanza. Es un verdadero misil, y es difícil de detener.

ne el equipo en las diferentes competiciones, etc. A ti te corresponde la responsabilidad de que ganen o pierdan tal o cual partido, así que, hazlo bien.



Los uniformes de los jugadores pueden intercambiarse, ya que cada equipo dispone de dos modelos diferentes. Un buen detalle.

■ MEGADRIVE ■



SONIDO



No podía ser mejor, el ambiente sonoro es constante y envolvente.

GRAFICOS

Se nota el esfuerzo realizado en todas las pantallas.



ANIMACION



Es excelente, y lo mejor es quizás el scrolling

MANEJABILIDAD

Catastrófica, no hay quien controle nada ni haga nada.



EDITOR: US GOLD
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 MB
GENERO: SIMULACION DEPORTIVA
DIFICULTAD: ALTA
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES: 16
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: NO

- ↑ + Hay un ambiente de estadio total.
- + Miles y miles de opciones.
- + La animación es muy buena.
- + El editor de equipos.
- La manejabilidad es nula.
- ↓

70%

TINY

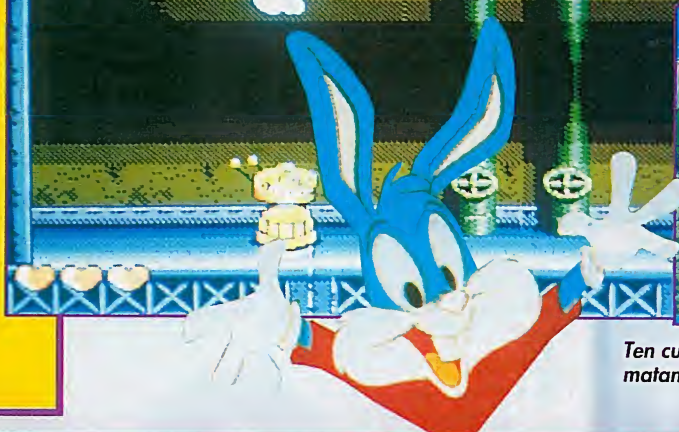
Ya lo veníamos diciendo desde hace tiempo: "tened cuidado"... "no os fiéis de Montanax Max"... Pero los Tiny Toon no hacen caso a nadie... y así les va. Durante uno de sus juegos, cuando estaban curioseando por un granero, Buster Bunny encontró un mapa bastante extraño. Y ya se sabe, decir "mapa" es decir "tesoro", y, como diría el doctor Jones, "un tesoro nunca está marcado en un mapa con una cruz". De momento, Bunny tenía el mapa y sólo faltaba encontrar el cofre del tesoro. Pero entonces Montana Max apareció y se apoderó del mapa, afirmando que le pertenecía, y que por tanto el tesoro era suyo. Y para que Buster Bunny no le estorbara mientras él buscaba el tesoro, pensó mantenerle ocupado secuestrando a tres de los Tiny Toon, entre ellos a la preciosa conejita Babs Bunny. Desde luego, Montana Max no hizo todo esto solo, sino con ayuda de un sabio totalmente loco.

Echa un vistazo a este mapa antes de adentrarte en estos peligrosos territorios.

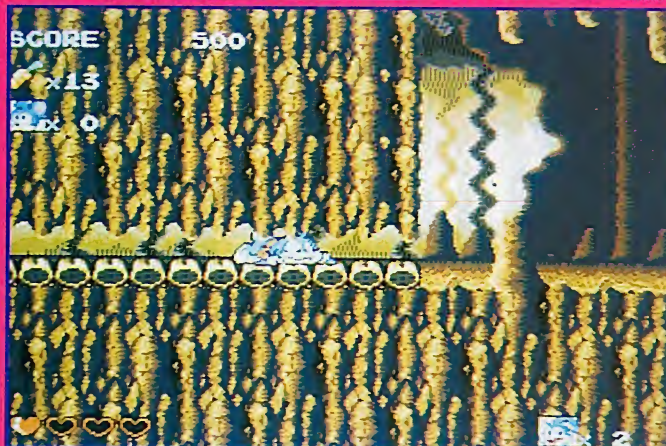


BUSTER Y LOS ROBOTS

El final se acerca y ya estás en la fábrica de robots. La primera fila de picos se puede pasar saltando sobre los que están en horizontal... Es fácil si lo haces en el momento adecuado.



Ten cuidado con los pinchos, te matan con el simple contacto.



TINY TOON

UN JUEGO LLENO DE DETALLES

Las aventuras de los Tiny Toon han estado en las pantallas de televisión de casi todos los países, y en algunos de ellos, como en Estados Unidos, siguen siendo uno de los programas más recurridos para las cadenas de televisión por cable.

La simpatía de estos personajes los ha hecho tan famosos que ya nada tienen que envidiar a sus antecesores (¿o deberíamos decir sucesores?) Bugs Bunny y Daffy Duck, y para colmo, ahora se convierten en héroes consoleros.



Y aunque parezca que es un cartucho para niños, el juego Tiny Toon es tan bueno para los jóvenes jugadores como para los mayores, ya que requiere destreza con el joystick, experiencia y concentración.

Sin ellas, no habrá forma de sortear los obstáculos ni librarse de los peligros que encierran sus numerosos niveles.

FUEGO Y LLAMAS

En estos niveles llenos de fuego encontrarás obstáculos al estilo Sonic, lo cual agradará a los seguidores incondicionales del héroe.



EL SABIO LOCO DE TINY TOON

Para vencer a Buster Bunny, el sabio loco utiliza a los otros Tiny Toon, controlados por un casco. Dizzy Devil, Hamton, Plucky Duck... todos van contra Buster, que tendrá que salvarlos y salvarse saltando media docena de veces sobre la cabeza del sabio, para ponerle las ideas en su sitio.

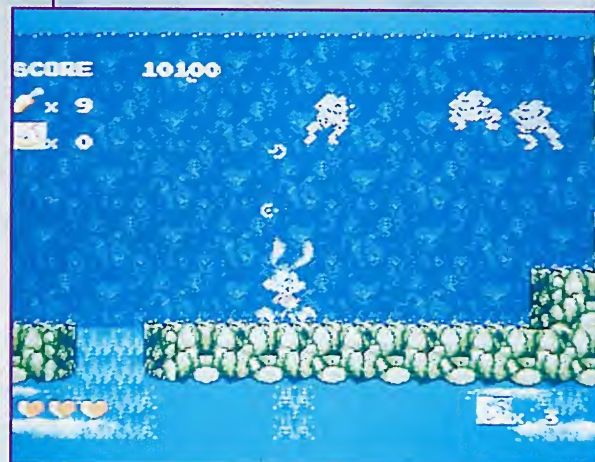


BUSTER EN LAS HELADAS MONTAÑAS

Los niveles de hielo son más complicados de pasar. Buster derrapa, se tropieza con los pinchos que están por todos lados (y el contacto con ellos es una muerte segura)... ¡Vaya lugar!



TINY TOON



¿Un Buster Bunny acuático? Bueno, después de verle por el hielo, no hay que extrañarse de verle en estas difíciles situaciones. La complicación viene por el lado del control del personaje, ya que - como enseguida notarás - no puede atacar ni moverse con la misma soltura que en tierra ni con igual fuerza.

COMENTARIO

Tiny Toon es uno de esos cartuchos para Mega Drive que no pueden faltar en una buena colección de videojuegos, sobre todo sabiendo que el desarrollador es Konami. Ciertamente es que el juego no es la panacea de la originalidad, pero algunos momentos son casi tan estelares como los del juego de Sonic. La animación no tiene fallos, se mire por donde se mire, y los gráficos son bastante variados y están bien hechos. Sus programadores han jugado, además, con efectos especiales (distorsiones, por ejemplo), y han completado el juego con músicas entretenidas, alegres y divertidas, como se puede esperar de una aventura de los Tiny Toon. Uniendo todo ello, se obtiene un buen producto, que hará las delicias de los jugadores, siempre y cuando éstos tengan una edad comprendida entre los 0 y los 100 años. Y por último queda decir que los amantes de lo difícil no deben perderse los últimos niveles, son especiales.

Aquí tienes un nivel de bonos que te permitirá recoger un montón de zanahorias. Pero... cuidado con la salida.



MONTANA MAX, UN ENEMIGO DESPIADADO

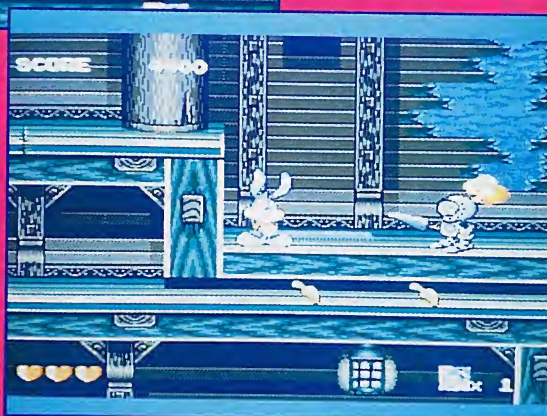
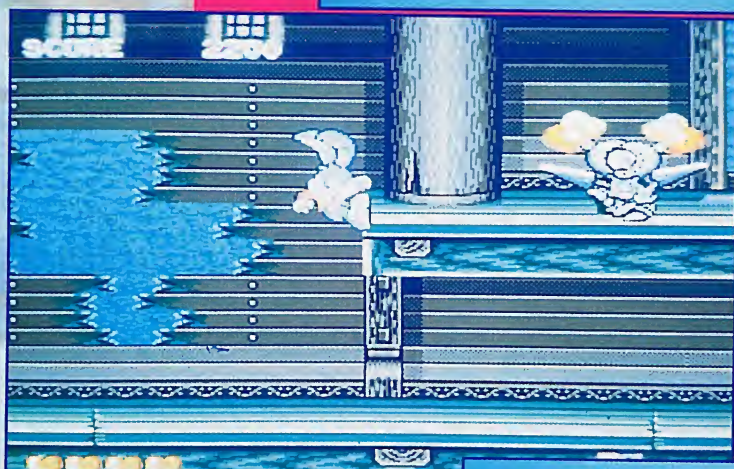
Para mantenerte ocupado y evitar que te entrometas en sus asuntos, Montana Max ha enviado sobre ti una tonelada de enemigos, a cual más peligroso y violento, que no dejarán de incordiarte mientras estés jugando.

Pero no es fácil amedrantarte, y tú seguirás avanzando impasible por entre las plataformas móviles, los ascensores ecológicos y el montón de objetos que deberás ir recogiendo a lo largo del camino, si quieres salir con vida de esta aventura.

Como puedes ver, Tiny Toon no dejará que te aburras, ya que es un juego muy dinámico, en el que no puedes parar un instante.

RIVE ■ MEGADRIVE ■ M

ADrive ■



Con las zanahorias puedes conseguir vidas suplementarias, lo cual es casi inútil, ya que hay infinitos Continúas.

TRAS LA PISTA DE MONTANA MAX

Cada vez te acercas más a Montana Max y... ahí le tienes, muy cerca del tesoro que descansa al fondo de un barco lleno de espíritus, espectros, fantasmas o como quieras llamar a esas criaturas. Fíjate en los movimientos de Montana Max, salta sobre su cabeza repetidamente y le vencerás.

■ MEGADRIVE ■

TINY TOON

SONIDO



Músicas variadas con temas conocidos de los Tiny Toon.

GRAFICOS

Los niveles cambian bastante, aunque los sprites no difieren mucho.



ANIMACION



El scroll de los decorados es perfecto, y el movimiento del conejo aún mejor.

MANEJABILIDAD

El control es total, así que no temas, no hay acción que no pueda llevarse a cabo.



EDITOR: KONAMI
TAMANO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: SI
CONTINUAS: INFINITOS

- ↑ + Los gráficos están súper-cuidados.
- + Las músicas, sensacionales
- + La animación es impecable.
- + Hay numerosos niveles
- + Las situaciones son diferentes.
- Escasa originalidad.
- Los sprites no varían mucho.
- ↓

88%



FATAL

KING OF FURY

El gran combate que te permitirá ser el mejor luchador del mundo está a punto de empezar, y tres personajes entran en escena. El primero es Joe Higashi, que viene desde Tailandia, donde ha pasado varios años aprendiendo a fondo todos los secretos misteriosos y la técnica del boxeo tailandés y del full-contact. Tan bien entrenados como Joe están los hermanos Bogard, Andy y Terry. Andy es un especialista del combate que aprendió de un viejo maestro un arte marcial que encierra toda la filosofía y el misticismo oriental, y que ya parecía haber desaparecido en nuestros días. Sus llaves son espectaculares, y en todo el mundo se le considera el luchador más rápido conocido. Y no hay que olvidar a su hermano, Terry, que ha aprendido a sobrevivir en las calles a fuerza de golpes, algunos de ellos francamente dignos de ver por su fuerza destructora. Es menos rápido que Andy, pero es más fuerte, de modo que mucha gente le ve ya como el campeón. Ahora que ya "os conocéis", elige a tu personaje y enfréntate a los mejores luchadores del mundo en un combate individual.

CONTRA TI MISMO

Fatal Fury te permite jugar en modo versus, es decir, enfrentarte a ti mismo (mejor dicho, a tu doble), para que los combates sean más equitativos.



¡UNO CONTRA TODOS!

Tus adversarios tienen una serie de golpes sorpresa, así que no te fíes de nadie. Tendrás que conocer bien a cada uno de los luchadores, y enfrentarte a ellos en el modo versus. Fatal Fury te deja incluso jugar como boss, excepto con el último de ellos: ese grandote con hakama (pantalón de aikido) y cara de bestia.



COMENTARIO

No son muy habituales los juegos de dos planos superpuestos que no transcurran por las calles, así que podemos estar contentos de tener uno de ellos para la Mega Drive, y sobre todo que sea un título tan conocido en el mundo del arcade como lo es Fatal Fury. Para quienes han esperado la llegada de Street Fighter II, este juego puede ser un buen complemento, ya que ver sus combates merece la pena. La animación es rápida y permite encadenar los ataques golpe a golpe. En cuanto a los gráficos, al ver el juego se entiende el porqué de sus 12 Mb de tamaño, ya que los decorados y los sprites están bien realizados y son bastante numerosos. Lo único que no destaca demasiado es el sonido, que podría ser mejor. Quizás es que los desarrolladores han dejado que el ambiente sonoro corra a cargo de los jugadores, ya que cualquiera que se enfasque en estas peleas dará más de un grito.

FURY

GH-TERS



GOLPES PARA TODOS LOS GUSTOS

Aquí tienes algunos de los golpes que podrás realizar durante el juego. Para algunos de ellos tienes que combinar varios movimientos y pulsaciones, pero aunque al principio sea complicado, con la práctica los harás muy rápidamente.



■ MEGADRIVE ■

FATAL FURY

KING OF FIGHTERS

SONIDO



Es lo peor del juego: las músicas podrían pasar, pero los ruidos no.

GRAFICOS

Gráficos variados y con muy buena definición, y decorados muy buenos.



ANIMACION



Salvo pequeños fallos, no hay queja de la animación: el juego es rápido y fluido.

MANEJABILIDAD

Hay golpes especiales a los que cuesta cogerles el truco, pero con el entrenamiento se soluciona.



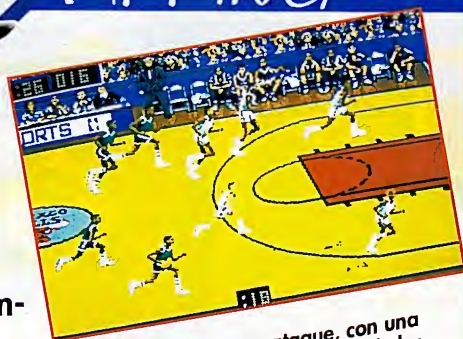
EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 12 MB
GENERO: COMBATE
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES: NO.
NUMERO DE JUGADORES: 1 & 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 3

- ↑ + Luchadores variados.
- + Bastantes golpes.
- + Gráficos bien hechos.
- + Un buen manejo.
- + Combates en dos planos.
- Sonidos malos.
- ↓

82%

APPING ■ MEC

Casi tan conocido como las hamburguesas o la Coca-Cola, el baloncesto americano es uno de esos deportes que identifican a un país allí donde van. Y sobre todo cuando se tienen estrellas como las de la NBA, que brillan por sí mismas y que dan nombre a camisetas, carpetas de estudiantes y cartuchos de videojuegos. En el juego Bulls VS Blazers encontrarás muchas de esas estrellas, ya que no sólo se enfrentan los equipos de Chicago (los Bulls) y de Portland (los Blazers), sino que también entran en danza los Lakers y los Clippers de Los Angeles, los Celtics de Boston, los Nets de Nueva Jersey y un montón de equipos completos más. Y para colmo, se añaden dos equipos de All Stars (o sea, una reunión de los mejores individuos).



Esto es un contraataque, con una animación bastante rápida de los jugadores, aunque ninguno sea una bola.

LO MEJOR DE DREXLER Y MICHAEL JORDAN

Al principio de la partida hay que elegir el modo de juego (partido simple o torneo), y una vez hecha la elección comienza el juego. Ya en la cancha, los consoleros más expertos en deportes reconocerán enseguida los nombres y los comportamientos de los jugadores que se han convertido en leyendas del baloncesto.



Verán también que se han recogido en el cartucho todos los movimientos y disparos que pueden verse en un partido auténtico de la NBA, y que se respetan con toda fidelidad las reglas



¿QUIEN HA HECHO FALTA?

Ten cuidado con las jugadas peligrosas, porque el árbitro no se pierde detalle. No te pasará ninguna falta de ataque, de defensa, pasos o cualquier cosa por el estilo. Y recuerda, algunas de las sanciones pueden ser tiros libres para el contrario, lo cual no es nada bueno para tu equipo.

Al principio de la partida, los comentarios de un especialista en deportes son el complemento indispensable para dar emoción al juego.



No es fácil saber quién eres, entre esta maraña de tipos largos...

BULLS VS BLAZERS

del baloncesto americano: disparos de tres puntos, de dos puntos, zona, pasos, etc. En la realización técnica se han tenido en cuenta algunos de los

COMENTARIO

Juegos deportivos para la Mega Drive hay muchos. Juegos de baloncesto para esta consola hay bastantes. Y, concretando más, juegos de baloncesto de Electronic Arts también hay varios, por lo que Bulls VS Blazers no es, desde luego, un cartucho insustituible. La compañía, que ya tiene títulos como Bulls VS Lakers o Team USA, ha hecho de nuevo un juego con muy buena acción y con gráficos también buenos (sobre todo en los correspondientes a las estrellas), aunque diferentes en tamaño (más grandes) a los de cartuchos anteriores. El ruido de la pelota botando en el suelo, el de las zapatillas de los jugadores y el murmullo del público crean un ambiente sonoro que se echaba en falta. La animación no es ni muy rápida ni muy lenta, o sea es casi perfecta, y el manejo sigue siendo algo complicado según qué acciones.



¡ESO SI QUE ES ENCESTAR!

La acción sobre el terreno está garantizada, y los encestes son espectaculares, algunos casi de locura. Acércate a la canasta y pulsa el botón de disparo.



mejores detalles de los simuladores deportivos, y en cuanto al tema de opciones, éstas son también uno de los puntos fuertes del cartucho. Para que vayáis haciendo boca, sabed que podéis jugar fabulosos partidos en

modo campeonato, en liga, en modo amistoso... que podéis elegir el equipo y los jugadores... Pero mejor será que lo veáis por vosotros mismos. Os va a gustar.

BLAZERS



Esto es un intento de canasta de tres puntos. Según el equipo elegido, el disparo tendrá más o menos posibilidades de éxito. Con los Lakers y Divac funciona más veces.

MEGADRIVE

BULLS VS BLAZERS

SONIDO



Los sonidos son muy realistas, aunque el público sea un poco tímido.

GRAFICOS



Los sprites representan a las estrellas de la NBA.

ANIMACION



Hay quienes la ven un poco lenta, pero eso hace que el cartucho sea muy jugable.

MANEJABILIDAD



No siempre se dirige el jugador exactamente hacia donde tú quieres, pero puede pasar.

EDITOR: ELECTRONIC ARTS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO: SIMULACION
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: NO
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
CLAVES DE ACCESO: SI
CONTINUAS: NO

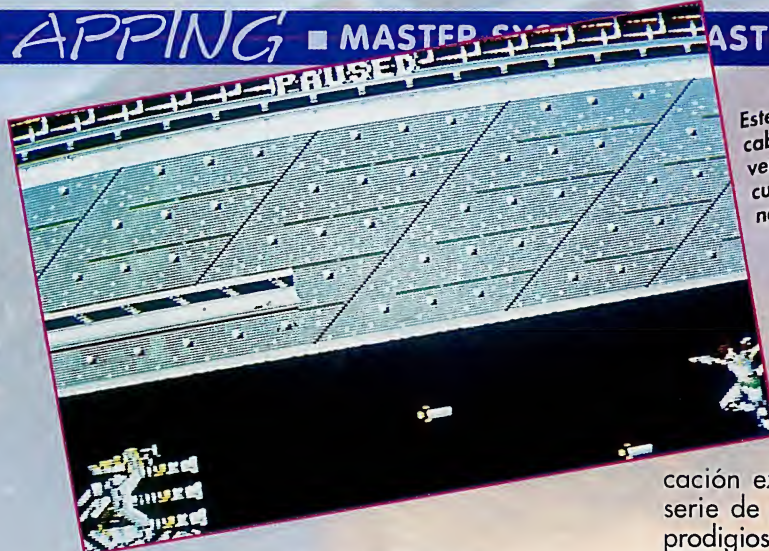
- ↑ + Jugadores y equipos reales.
- ↑ + Los gráficos de gran tamaño.
- ↑ + Sonido excelente.
- ↑ + Un realismo general.
- ↓ - El público es un poco soso.
- ↓ - A veces es algo confuso.

81%



APPING ■ MASTER SYSTEM ■ MASTER SYSTEM ■ MA

En el primer episodio de esta aventura, habías conseguido deshacerte de los horribles enemigos que, bajo las órdenes del célebre Maestro, te atacaban por doquier. Pensaste que la paz duraría mucho tiempo, pero estabas equivocado, y ahora vas a tener que luchar de nuevo para ayudar a la Princesa que fue secuestrada en la primera entrega de Strider. En esta ocasión, ella no corre peligro, pero su hijo ha sido arrancado del seno de su familia y tú, digno heredero de la estirpe de los Striders, eres el elegido para rescatarlo. La aventura acaba de empezar...



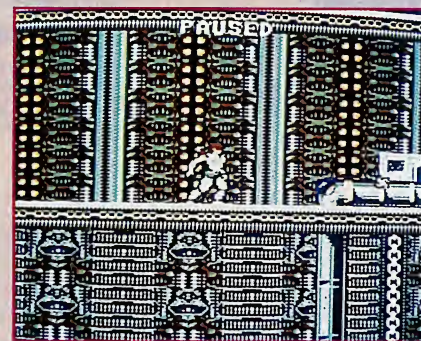
Este robot es un poco cabezota, pero no podrá vencerte. Al matarle, ten cuidado para que el fuego no te alcance.

UN ESPIRITU GUERRERO

Estamos seguros que en más de un lector, al oír la palabra Strider, se habrá despertado ese guerrero que todos llevamos dentro, y que mantenemos dormido para que nos deje vivir en sociedad. Pero, este no es momento para cumplidos sociales, y en esta aventura casi no hay sitio para los buenos modales, así que olvídate de la etiqueta en la mesa, despierta definitivamente tu espíritu luchador y de-



muestra tu valentía al defender una causa justa. Nuestro héroe, que no ha recibido lo que se dice una educación exquisita, sí ha recibido una serie de poderes especiales y dones prodigiosos que le hacen un luchador de categoría, que libra un combate tras otro con arte. Gracias a esos dones, adquiridos durante la etapa inicial del juego, estarás dispuesto para salir a luchar. Al principio, tendrás la capacidad de saltar hasta una altura equivalente a tres pisos, lo cual no está nada mal. Un poco más tarde, tendrás a tu disposición un arma de una potencia increíble: un sable-láser tan destructivo que ningún robot, por



Estás en el tercer nivel, en plena jungla de acero...

STRIDER

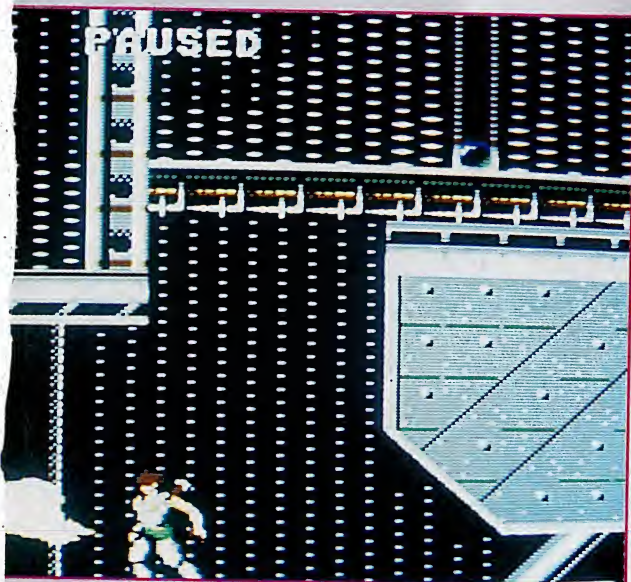
COMENTARIO

Lo que más impresiona del juego no es la realización técnica, que podría calificarse de "pasable" simplemente. Tampoco puede decirse que la música sea impresionante, sino todo lo contrario. En realidad, el jugador sólo puede impresionarse ante la profundidad de sus escenarios, ya que en todo momento parece que hay que ir lo más lejos posibles y, de hecho, se puede hacer. Y, desde luego, no se puede parar un momento: saltar, golpear, buscar salidas, será el pan de cada día.

s sofisticado que sea, resiste más de dos segundos sus embates (imagínate, entonces, lo poco que resistirá un humanoide. Y hay más, armamento al alcance de Strider, ya que con una serie de bonos se consiguen misiles, que pueden dispararse al tiempo que desenvaina la espada.

Por si fuera poco, damas y caballeros, podéis trepar por las paredes y los techos, con





Tu principal arma es una espada láser. Es total.



Tus habilidades trepadoras te librarán de las descargas eléctricas.

la única ayuda de vuestras manos.

BOSS A DIESTRO Y SINIESTRO

Por donde quiera que vaya, un Strider se encuentra siempre con miles de enemigos y bichos horribles a los que liquidar, así que conviene que vayas



YOU FOOL !

Este tipejo, el Maestro, no deja de insultarte y retarte. ¡Házselo pagar!

acostumbrándote desde el principio del juego, si quieres llegar a acabarlo. En este caso, los robots malvados son tan feroces que se podrían confundir con los monstruos de fin de nivel, si no fuera porque son mucho más numerosos que éstos. A lo mejor es una exageración, pero os aseguramos que ésta es la sensación que se tiene, al menos hasta que uno se hace a la idea. Pero el único obstáculo no son los enemigos: uno de los grandes problemas del juego es lo inmenso de sus niveles, interminables y tortuosos. En algunos lugares, además, la situación se complica y debes echar mano de todas tus habilidades, saltar en el momento preciso, tan lejos y tan fuerte

Este sí que es un boss de fin de nivel, con metrallera incluida... Y no parece de buen humor.



STRIDER II



como puedas, y no volver a caer hasta mucho más allá. Si lo haces bien, llegarás hasta el verdadero Boss, que corona un fin de nivel, y que se distingue con bastante facilidad. Y, ya sabes, una vez vencidos todos los boss y todos los enemigos, llegarás al final, habrás salvado al hijo de la princesa, todo el reino te agradecerá el haber cumplido tu misión... Y colorín, colorado, la aventura ha terminado.

Si te hace falta energía, busca un corazón como éste que ves.

MASTER SYSTEM

STRIDER II

SONIDO



Es un gran fallo del cartucho.

GRAFICOS

No están nada mal. Destaca lo bien realizado de los boss.



ANIMACION



En algún momento se ralentiza, pero son muy pocas ocasiones.

MANEJABILIDAD

Al principio requiere un poco de práctica, pero en seguida te haces con el control.



EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 2
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 3



- + Es interesante.
- + Lleno de monstruos y boss.
- + Su parte investigadora.
- Sonidos mediocres.
- Algún fallo de movimiento.

75%



APPING ■ GAME GEAR

En Mc Donald's Global Gladiator vas a tomar el papel de Mick o Mack dos chavales divertidos (uno de raza blanca y otro de raza negra) que, además de ser unos jueguistas incorregibles, son un par de ecologistas concienciados. Ahora se han hecho cargo de la limpieza de nuestro mundo, y tienen que dejar impolutos ese montón de lugares donde el Hombre va abandonando sus detritus: desechos radiactivos, basuras varias... La contaminación y la polución serán los principales enemigos de nuestros protagonistas cuya única misión es limpiar la suciedad que cubre la Tierra por doquier. Así, irán de un continente a otro, de un bosque a los hielos antárticos, de una ciudad con niveles de contaminación casi mortales hasta una montaña... allá donde haya suciedad, estarán Mick y Mack.



McDonald's



Todo empezó en un Mac Donald...

GLOBAL GLADIATORS

UN DIBUJO ANIMADO

Lo primero que destaca de este juego es que la obediencia de los protagonistas a los mandos es total, lo que viene muy bien porque el jugador va a tener que estar alerta constantemente, y ejecutar acciones repentinas a gran velocidad. En este sentido, es digno de ver cómo se mueve el personaje: parece más bien un dibujo animado, frenar bruscamente, impacientarse cuando está parado y hacer globos y otras gurrerías con el chicle, del que no se separa ni un instante...

Un corazón tan grande como éste no puede escaparse.



COMENTARIO

Cuesta mucho definir con una sola palabra un juego de la categoría de Global Gladiators, aunque quizás sí podamos hacerlo con dos palabras: obra maestra. Quizás piense que estamos exagerando, pero, de verdad, hay que probarlo para criticarlo. Se puede decir que, con McDonald's Global Gladiators, Virgin Games ha puesto toda la carne en el asador, y da una lección de buen hacer que se demuestra en una consola como la Game Gear. Si la versión para Mega Drive era buena, ésta es exquisita, ya que ni en gráficos ni en sonido tiene mucho que envidiar al cartucho de 16 bits, y es bastante difícil encontrar algún fallo. Si a ello añadimos que es un juego ecologista y casi educativo, podríamos atrevernos a decir que es el mejor juego de plataformas sobre Game Gear.



En Toxtown World, la vigilancia es imprescindible y los monstruos, incontables.



Este es el nivel de bonos.

GLADIATORS



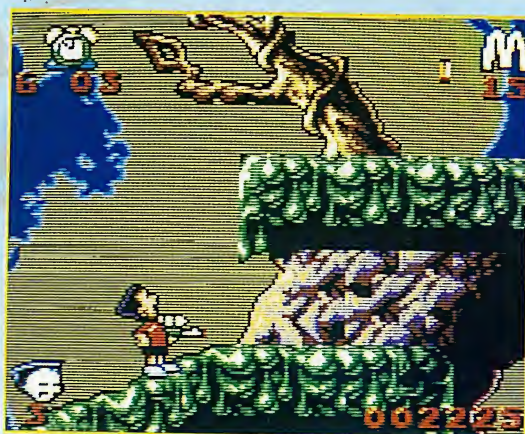
Te encuentras en pleno Artico, como puedes apreciar por la cara del protagonista. Te hielas, te escures y además, te aburres.

arcos del logotipo de Mac Donald) que se marca al principio del nivel.

Los más hábiles podrán obtener puntos adicionales en el nivel especial de bonos, donde la limpieza de basuras se convierte en un reto divertidísimo y agotador.



Este ingenio mecánico apenas tiene inteligencia suficiente para sumar dos más dos, pero tiene bastante mala idea, así que dispara hasta acabar con él.



Abajo, a la derecha, hay una cabeza que te indica cómo estás de salud. En este caso, tu forma física no es muy buena, pero aún puedes continuar jugando.

Pero los otros gráficos están nada mal; los escenarios están muy bien dibujados, los enemigos tienen también muchos detalles de diseño y se mueven con una gran ligereza. Como ves, el cartucho tiene un aspecto estupendo y te aseguramos que es francamente interesante, con cuatro mundos distintos que contienen tres niveles cada uno, con un montón de enemigos y con una misión permanente: recoger un número determinado de M (los

■ GAME GEAR ■

McDonald's
GLOBAL GLADIATORS

SONIDO



Es difícil creer que puedan ser sonido de Game Gear.

GRAFICOS

Seguimos sin salir del asombro ya que la calidad es estupenda.



ANIMACION



Uno de los puntos más fuertes del programa. Se nota la mano de David Perry.

MANEJABILIDAD

El personaje responde perfectamente a los mandos. El control es total.



EDITOR: VIRGIN GAMES
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 2
NUMERO DE NIVELES: 12
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO CONTINUAS: 3

- ↑ + La música de locura.
- + La gran variedad de niveles
- + La animación de ensueño.
- + La manejabilidad es increíble.
- + La elección entre dos personajes.
- + El universo creado.
- ↓

93%

APPING

La historia no es nueva para ti, ya que es una de esas de princesas en peligro, reinos que hay que salvar, etc. En esta ocasión, son las Islas Arcoiris las que tienen problema, y la bonita princesa Chloé, benefactora del reino, corre un grave peligro. Tú eres sólo un joven sirviente, pero no tienes miedo a nada y por ello te han elegido para salvarla. Con la ayuda de tus pequeños arcoiris mágicos, que hacen de escaleras luminosas, tendrás que destruir a todos los demonios malvados que encuentres, y tu único objetivo será vencer.

COMENTARIO

Rainbow Islands ha sido versionado para casi todas las máquinas de juegos de este mundo, incluidos microordenadores, y ahora llega para la Master System. El cartucho no tiene ningún cambio importante con respecto a otras versiones, pero se le puede dar una buena nota y se puede decir que es un buen programa. En cuanto a su realización técnica, aparte de algunos fallos (se ralentiza en alguna ocasión), destaca la música, divertida y agradable. Es, en definitiva, un buen producto.

Este doble arcoiris se obtiene con un bono especial.

Todos tus esfuerzos han tenido una buena recompensa: el cofre lleno de tesoros.

Aquí tienes un horripilante monstruo: una araña viscosa que espera atraparte con sus patas.

MASTER SYSTEM ■ MASTER SYSTEM



Como ves, puedes lanzar armas y objetos especiales que conseguirás recogiendo los iconos.



TODO PLATAFORMAS

Rainbow Islands es uno de esos juegos de plataformas donde hay que utilizar las neuronas tanto como los reflejos.

Los arcoiris que te sirven de escaleras son un medio muy eficaz de llegar a cualquier sitio, por alto que esté, pero no puedes ponerte a hacer escaleras sin un orden y una estrategia para tomar el mejor camino.

Además, al tiempo que haces de "carpintero", tienes que eliminar a todos tus pequeños adversarios y recoger los succulentos bonos que van dejando: desde puntos a vidas suplementarias, pasando por objetos que te permitirán seguir avanzando en el juego.

Cada fase contiene cinco niveles, y al finalizar tres de ellos te encontrarás frente a un cofre gigante que

contiene toneladas de regalos y joyas.

Después de cinco niveles te enfrentas a un temible monstruo y si le vences, podrás continuar luchando...

¡Todo sea por la princesa!

MEGAFORCE 69

■ MASTER SYSTEM ■



SONIDO



Las músicas son variadas, divertidas, entretenidas...

GRAFICOS

Su calidad gráfica es más que suficiente para un juego de este tipo.



ANIMACION



Aunque no es muy buena, dados los fallos de ralentización, cumple su papel.

MANEJABILIDAD

No hay muchos problemas para controlar el juego: avanzar es fácil.



EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: MUCHOS
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: INFINITOS



- + Músicas simpáticas.
- + Buen control del juego.
- + Gráficos variados.
- Demasiado fácil.
- Acción repetitiva.

72%

Para avanzar, lo mejor es hacer escaleras de arcoiris en el cielo, pero cuidado, no duren mucho tiempo.





Lista de los
juegos más
vendidos
durante el
último mes
realizada a
partir de
la información
de ventas
facilitada por
Sega España.

MEGADRIVE

- 1 Tortugas Ninja**
- 2 Streets of Rage 2**
- 3 James Bond**
- 4 Ex-Mutants**
- 5 Steel Talons**
- 6 Mickey and Donald**
- 7 Tiny Toons**
- 8 PaperBoy 2**
- 9 Sonic 2**
- 10 GrandSlam Tennis**



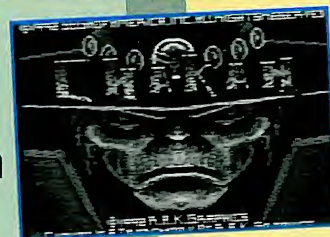
MASTER SYSTEM

- 1 Mickey Mouse 2**
- 2 Batman Returns**
- 3 Strider 2**
- 4 Sonic 2**
- 5 PitFighter**
- 6 Super Kick-Off**
- 7 Taz-Mania**
- 8 Tom y Jerry**
- 9 Alien 3**
- 10 Donald Duck**

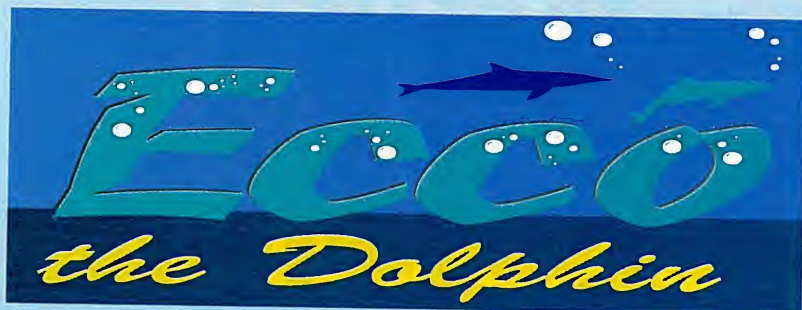


GAME GEAR

- 1 Chackan**
- 2 Sonic 2**
- 3 Shinobi 2**
- 4 Ariel**
- 5 Streets of Rage**



GAME GENIE MEGACODIGOS



En algunos casos puedes quedar atrapado y la única manera de salir parece ser la de agotar la respiración y empezar el próximo nivel. El código 1 impide esto, así que desconecta cuando te quedes estancado, muere y continúa jugando.

Código	Se introduce	Efecto
1	AKRT+JA64	Respiración casi infinita.
2	AL2A-JA7L	Protección frente a la mayoría de los enemigos.
3	ALZA-JA5Y	Protección frente a los erizos y otros enemigos.
4	AAVT-NAFC	Protección frente a los pulpos.
5	HAVT-NAFC	El pulpo es fatal.
6	HCBT-LAEW	Con un banco de peces se recupera la salud totalmente.
7	SW2A-KGPJ + HC2A-JAFL	La mayoría de las medusas y algunos otros enemigos restablecen la salud en lugar de quitarla.
8	SW2A-KGPJ + TC2A-JGFL + E42A-JAFN	La mayoría de las medusas y algunos otros enemigos restablecen el aire en lugar de dañar la salud.



Coloca el Game Genie en tu Mega Drive. Tendrás poderes infinitos.

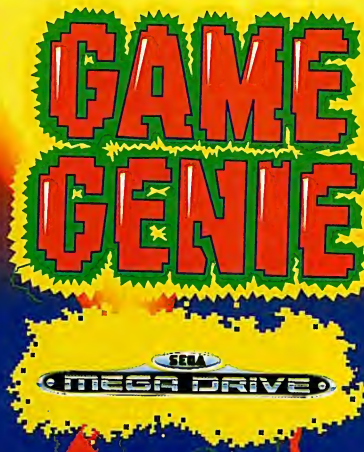
SONIC

empieza a jugar con 99 vidas.

¡ES INVENCIBLE!
con...



Famosa

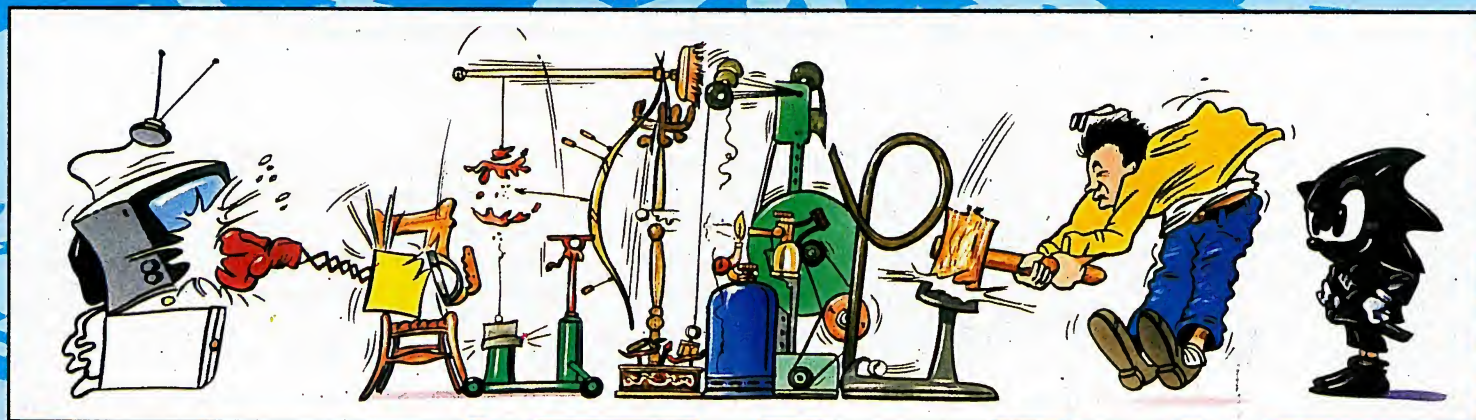


El nuevo poder de tus video juegos

Sonic, Mega Drive y Sega son marcas registradas por Sega. El personaje Sonic y las marcas Sega Mega Drive están registradas por Sega. Este juego no está fabricado, ni registrado, ni refrendado por Sega.

Los Secretos del

MEGA MAESTRO



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya, No hay nadie que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

BULLS VS LAKERS

Aquí teneis algunos códigos:
 - Semifinales Bulls vs Atlanta: ZXXBBBBO
 - Final Bulls vs Detroit: ZXOGBBBK



DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Aquí tienes los códigos para acceder a los Torneos de Superstars:

Round 2: N13ARTYDK
 Round 3: N13ARTYKK
 Round 4: N13ARTYSC
 Round 5: N13ARTY1A



PSYCHIC WORLD



EL PLANETA ROJO

(Primer monstruo de fin de nivel)
Elige la opción de invencibilidad, ponte delante del monstruo y dispara hacia la izquierda. Cuando hayas matado al monstruo, coge la opción que libera, es el disparo de hielo.

EL LEON

(Segundo monstruo de fin de nivel)
Haz lo mismo que en el anterior: coge la opción de invencibilidad, dispara (en este caso a la derecha), siempre con el mismo arma del principio, y recoge la opción que libera el monstruo al morir. Se trata del disparo de fuego.

LA PLANTA CARNIVORA

(Tercer monstruo de fin de nivel)
Con la opción de invencibilidad y el disparo de fuego, tira a la derecha y recoge, una vez muerto el bicho, la opción que deja tras su muerte, ya que es un disparo de fuego de mayor potencia.

EL UNICORNIO

(Cuarto monstruo de fin de nivel)
La operación es similar: coger la opción de invencibilidad, elegir el disparo de fuego, colocarte lo más cerca posible del monstruo y saltar y disparar, saltar y disparar... y así. Al morir, dejará libre una opción que debes recoger, es la espiral.

EL ROBOT

(Quinto monstruo de fin de nivel)
Con la opción de siempre, la de invencibilidad, y la espiral, deja que el monstruo se aproxime a ti (acércate tú) y dispara hacia arriba. La opción que libera este monstruo al morir es un disparo de hielo.

EL BRUJO

(Sexto monstruo de fin de nivel)
Hay que hacer lo mismo: coger la opción de invencibilidad, coger también la espiral y ponerse a la derecha, lo máximo posible y en alto, y disparar a la izquierda.

TRES PARA UNO

(Séptimo monstruo de fin de nivel)
Te encuentras en un pasillo con dos escaleras que van hacia abajo y dos que van hacia arriba. Ve a la izquierda y verás una habitación con pequeños monstruos que debes destruir (te dan energía cuando los matas). A la derecha hallarás a un monstruo ya conocido: la planta carnívora, y deberás usar el mismo método para matarlo que en el tercer nivel, con la primera planta carnívora. Vuélvete a salir enseguida y sube por la escalera. Ve hacia la izquierda y te topará con el brujo, que te está esperando. Hay que matarle del mismo modo que lo hiciste con el brujo del quinto nivel, y así llegarás hasta el demonio. Para matarle, coge la invencibilidad y el primer arma que tuviste. Sal inmediatamente después y entra de nuevo, verás que hay una puerta abierta.

GALAHAD



Algunos códigos:

Nivel 2:
ZXSP

Nivel 3:
LVFT



El código para las vidas infinitas es LTUS, pero una vez que hayas cargado este código podrás cambiar de nivel cuando quieras tan solo pulsando A y START a la vez.

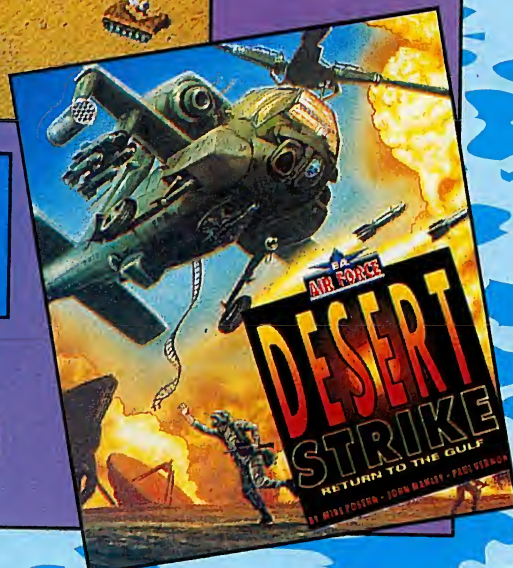
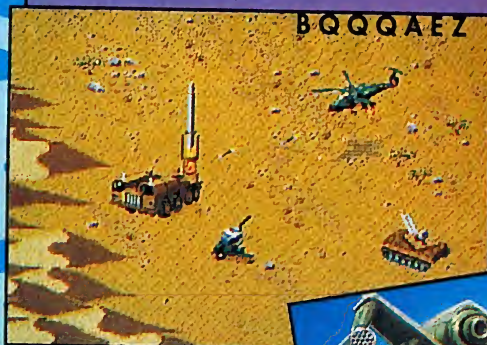
EUROPEAN CLUB SOCCER



Para jugar con un equipo Sudamericano escribe en el Password todas las letras del abecedario de la A a la Z y después los números del 0 al 9.

DESERT STRIKE

Aunque ya hemos dado algunos estupendos códigos de este juego aquí tienes uno de los mejores... te dará más vidas y 10 helicópteros:



SONIC



Aquí te damos una serie de excelentes consejos.

- En el primer mundo de puentes, para conseguir la joya, ve al extremo izquierdo del puente y colócate al lado derecho de la joya, déjate caer y en el último momento ve a la izquierda, llegarás así a la plataforma en donde está la joya.
- En el tercer mundo de puentes, al empezar, ve a la izquierda en vez de ir a la derecha, encontrarás una vida.
- En el primer mundo de la jungla, para conseguir la joya, cuando vayas a atravesar la segunda catarata, avanza despacito y salta a una plataforma que no puedes ver. Luego ve a la izquierda, hasta la última plataforma, salta al tronco de árbol que está flotando en la parte inferior izquierda y dirígete en el hacia la izquierda, un poco más adelante encontrarás la joya.
- En el tercer mundo de la jungla, antes de subir para ir a buscar la llave, dirígete a la derecha, donde el agua, y encontrarás una vida.
- En el segundo mundo de Scop Brain, para encontrar la joya, en el momento de la ramificación del camino para ir hacia arriba o hacia abajo elige ir hacia arriba y luego baja hasta el tercer punto y ve a la derecha.
- En el segundo mundo de Sky Base, en lugar de ir a la derecha al principio, da un rodeo por la izquierda, donde el precipicio. Encontrarás una plataforma móvil que te llevará hasta un lugar donde hay una vida y un diamante.

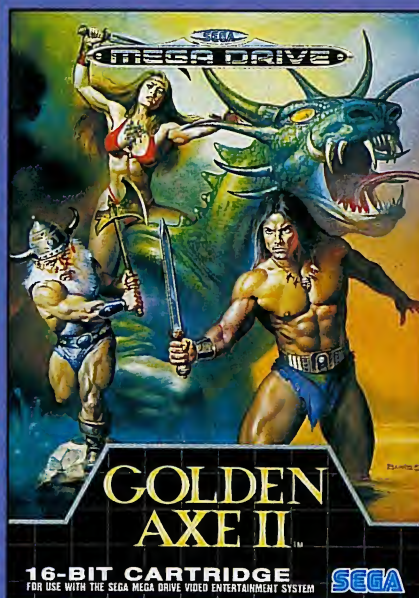


GOLDEN AXE

Para obtener 9 créditos, elige el modo Arcade, con un jugador y en la página de selección de personajes pulsa: diagonal ABAJO/IZQUIERDA y A/C simultáneamente.



GOLDEN AXE 2



Para poder seleccionar Round:

En la página de presentación, pulsa simultáneamente START y A, B, C luego sin soltar el botón A, haz lo siguiente:

- colócate sobre OPTION y pulsa B

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

y C simultáneamente;

- colócate sobre EXIT y pulsa B y C simultáneamente;

- sobre 1 PLAYER pulsa B y C simultáneamente;

- sobre NORMAL GAME pulsa B y C simultáneamente; luego colócate sobre el jugador que desees y pulsa ARRIBA en el mando y B y C simultáneamente.

CENTURION DEFENDER OF ROME

Este es el código para conseguir todas las provincias de Egipto:

UA1555
VKQKVS



CYBERBALL

Algunos códigos para enfrentarse con el equipo más poderoso Minnesota Monsters:

Washington: P5BBB79BLDHV
Boston: P8BBBR2BLDCX



DONALD DUCK THE LUCKY DIME CAPPER



Unos últimos consejos para este super juego.

- El castillo de Miss Tick:
Para matar a Miss Tick con el martillo, colócate en medio de la pantalla y espera a que pase el rayo.

Sal y dispara a la bola de cristal.
Dirígete rápidamente hacia la derecha para evitar las bombas.
Una vez que las bombas hayan explotado, vuelve a ponerte en medio de la pantalla y espera otra vez a que el rayo se extinga.
Sal y dispara. Sigue evitando las bombas en el lado izquierdo y recuerda que las bombas van hacia la derecha y luego a la izquierda.
Si tienes el disco volador, colócate en medio de la pantalla y dispara a la bola, después, para esquivar las bombas, haz lo mismo que con el martillo.

- En el primer nivel, para evitar las plantas que escupen espinas, camina sin detenerte y salta por encima de ellas.

- En el tercer nivel, para pasar los cubos de Shamans, pónete a su izquierda y destruye los Shamans según salgan. Ten en cuenta que te quitarán vida.



HELLFIRE

Para obtener 99 Continues:
En la pantalla de opciones, elige el modo HARD, después de escuchar la primera música alrededor de 2 minutos el juego empezará automáticamente con 99 Continues en el modo Esasy.



GYNOUG

Para conseguir Continues infinitos:

- cuando aparezca el rótulo de Game Over, presiona en el mando IZQUIERDA y A y C simultáneamente hasta que empiece la cuenta atrás.



NINJA GAIDEN



- Para matar al monstruo del primer escenario:

Cuando estés enfrente del monstruo y levante su garrote, golpéale por encima y se parará.
Volverá a levantar su garrote, haz otra vez lo mismo hasta que acabes definitivamente con él.

- Para matar al monstruo del segundo escenario:
Utiliza el tiro de tres bolas.
Colócate en la parte inferior derecha de la pantalla y dispara hasta que se muera.

- Para matar al monstruo del tercer escenario:
Colócate en la parte inferior izquierda de la pantalla y cuando el monstruo dispere, salta y dispárale tú.

MegaLectores

TOP SECRET

SONIC 2 (MD)

Susana Parramiñan (Madrid)

En la primera fase coge por los menos 50 anillos, toca el primer poste de estrella y métete en el círculo. De esa forma entras en la fase especial en donde puedes conseguir una Esmeralda del Caos.

La superes o no, al final, cuando salgas de la fase de bonus, pulsa el reset y al principio, en la presentación, elije OPTION y selecciona el primer recuadro, pulsa Star y repite todo el proceso completo una y otra vez.

Con este sistema es mucho más fácil conseguir las siete Esmeraldas del Caos, pero cuando tengas las siete Esmeraldas no pulses el reset, ponte a jugar (ahora ya eres súper Sonic), además, cuando llegues a la zona final lucharás con un final distinto.

La Pantalla loca



Ahí los tenéis, dos de los mejores pilotos de Fórmula 1 del mundo (Alain Prost y Damon Hill) divirtiéndose de lo lindo con el Global Gladiator. ¿A qué esperas para mandarnos tu foto o la de quien tú quieras?

MEGACONCURSO DE COMICS

¡¡¡HEY!!! Megaconsoleros, el Primer Concurso de Comics MegaForce ya está en marcha.

La decisión ha sido difícil, pero aquí tenéis a los primeros ganadores de las categoría infantil y juvenil. Por cierto, tenemos que deciros que la edad para la categoría infantil se ha elevado hasta los 12 años.

Los que queráis participar tenéis que enviar un cómic que cumpla las siguientes condiciones a la dirección abajo indicada.

Tamaño:

20 cm. de ancho y 5cm. de alto o 20 cm. de ancho y 15 cm. de alto.

Temas:

Cualquiera siempre que se refiera a un juego Sega y a sus personajes.

Enviar a:

MEGAFORCE / Concurso Comics Ed. Primavera C/ Córcega 267, Principal 2º08008 Barcelona

Existen dos categorías: Infantil (hasta 12 años) y juvenil (de 12 en adelante) y los comics publicados tendrán como premio una suscripción de un año gratis a MEGAFORCE.

Los comics sólo participarán en el concurso del mes en el que lleguen a la redacción y deben llevar escrito por detrás el nombre, la edad y la dirección completa del autor.



Nuria Sampedro Vázquez
12 Años
Balaguer (Lérida)

Nos ha gustado mucho, pero la próxima vez no escribas los textos con lápiz ¿Vale?



Felix Oviedo Moval
16 años
Sevilla

Estaba claro que los X-Men iban a ser uno de los personajes más populares entre nuestros mega-artistas.



CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 - 28013 MADRID • Apdo. correos 28.272. • 28080 MADRID

HORARIO: 10'30 a 14'00 y 16'00 a 20'00

Telf. pedidos

523 23 93

Club Cambio

Sega Megadrive

Sega Master System 1.500 pts.

S. Nes Pac 2.000 pts.

Game Gear y Game Boy 1.000 pts.

* Renovamos material a videoclubs en toda España *

OFERTAS MEGADRIVE

Rolo to the Rescue	5.490	Strider	3.890
Steel Talons	5.990	Gynoud	3.890
Chicky Chicky Boys	5.990	Turbo Out Run	3.890
Global Gladiators	5.990	Wrestlemania	3.990
Aquatic Games	5.490	Sonic II	4.990
Depredador II	4.990	Battle Squadron	3.890
Alien III	6.490	Rampart	3.890
Out Run	3.890	Hang On	2.990
X-Men	Consultar	California Games	3.890
Alixia Dragon	3.890	Klax	3.890
Mercs	3.890	Z-Wing	3.890

OFERTAS MASTER SYSTEM

Action Replay	6.990
Out Run	2.990
Shadow of Beast	2.990
Leader Board	2.990
Regreso Futuro III	3.990
Terminator	3.990
Chuck Rock	3.990
Gauntlet	2.990
Sagara	2.990
Imposible Mission	2.990
Allen Storm	2.990
Running Battle	2.990

OFERTAS GAME GEAR

Global Gladiators	4.690
La Sirenita	4.690
Terminator	2.990
Shinobi II	2.990
Tazmania	3.490
Mable Madness	2.990
Space Harrier	1.990
Sonic	2.990
Devilish	2.990
Halley Wars	2.990
Action Replay	6.990

Novedad: Mega Disk para hacer copias de seguridad de tus juegos de Super Nes **DISPONIBLE YA!!!**

Atención!!! Realizando cinco cambios en Sega Megadrive, Master System o Super Nes recogemos tus juegos a domicilio y te los entregamos en cuarenta y ocho horas sin gastos de envío.

El Tablón de Sonic

CAMBIOS

Cambio Shadow of the beast, Asterix o Ghouls'n Ghosts por Castle of Illusion, Chuck rock, Tazmania, Alien 3. Llamar a: (981) 516214. Urgente.
Miguel Angel Real
Boinorte, La Coruña
Ref.i207

Aviso importante: se cambia Fatal Rewind de MD por cualquier otro .Telf: 4241954.
Arnau Cangràs
Barcelona
Ref.i208

Me gustaría cambiar Castle of Illusion de GG por George Foreman, Indiana Jones o Shinobi 2. Telf.: (96) 1858912.
Jorge Soriano
Alboraya, Valencia
Ref.i209

Cambio juego G-Loc por Thunder Blade o Prince of Persia, Donald Duck. Telf. (972) 8209040 y 821076.
Jose Rojas
S.Feliu de Guixols, Girona
Ref.i210

Hola me llamo Luis y me gustaría cambiar el cartucho Double Dragon de Master System por otro. Telf.: 335157.
Luis Miguel Benito
Valladolid
Ref.i211

Intercambio tu cartucho estropeado por un buen truco. También estoy dispuesto a comprarlo. Llamar 97 3831741.
Adan Garrido Carral
Encamp, Andorra
Ref.i212

Cambio una MD con dos mandos a distancia, Powerbase converter, 6 juegos y una Game Gear con lupa, alimentador, Mastergear converter y un juego. Cambio por un ciclomotor. Telf.: (966) 214942.
Angel Herráiz
Cuenca
Ref.i213

Cambio juego de MS Heavyweight Champ por el Casino Games o el Palour Games con chicos de Santa Cruz. Telf.: 223566
Bruno Barreto
Santa Cruz de Tenerife

Ref.i214

Cambio Thunderforce 4 por Streets of Rage 2. Compró Populous. Tf: 8920105.
Jordi Trius
Vilafranca del Penedes, Barcelona
Ref.i215

Quisiera cambiar juego Alien 3 de Mega Drive por Quackshot. Telf.: 230402.
Jose Ramón Sánchez
Guadalajara
Ref.i216

Tengo una consola MS 2 y la quiero cambiar por una MD. Telf.: (951) 320617.
Jesus Rivas
Roquetas, Almería
Ref.i217

Deseo cambiar juegos Sagaia, Transboot y Tom y Jerry. Mi telefono es 560211. Llama a partir de la 8:30.
Juan Ponce
Campo de Cripton, Ciudad Real
Ref.i218

Intercambio Sonic 1 por el Sonic 2 y Asterix por Alien 3. Llamar al telf.: 3542050. Preguntar por Vicente Iglesias.
Francisco Javier Sancho
Barcelona
Ref.i219

Cambio consola Master System 2 con 35 juegos por la consola Megadrive con 35 juegos o lo que tenga. Telf.: 3542050.
Francisco Javier Sancho
Barcelona
Ref.i220

Me gustaría intercambiar los juegos Rampart, Galaxy Force, Ghouls'n Ghost por otros. Tambien los vendo por 18000. Telf.: 6670437.
Ibai Zubieta
Zalla, Vizcaya
Ref.i221

Me gustaría cambiar mi Game Gear con adaptador y 2 juegos: Sonic y Shinobi junto a sus instrucciones por una Megadrive. Telf.: (91) 7727455
Jesus Ramirez
Madrid
Ref.i222

Vendo Megadrive más tres juegos más

pads más convertidor a 8 bits. Cambio programas PC. Telf.: (96) 5650005.
Basilio José González
San Juan, Alicante
Ref.i223

Quiero cambiar una GG con maleta y 9 juegos, Master Gear Converter por una Megadrive con varios juegos. Telf.: 694983.
Juan Francisco Rivero
Telde, Las Palmas
Ref.i224

Cambio Terminator por Spiderman y Master of Darkness por Heroes of The Lance para MS. Telf.: (954) 655677.
Ruben Chaves
Sevilla
Ref.i225

Cambio juegos MS2 Ghostbusters, Terminator, F16, Asterix por Heavyweight o Shinobi 2. Telf.: (943) 351814.
Iñigo Pesquera
San Sebastian, Guipuzcoa
Ref.i226

Desearía cambiar Regreso al Futuro 3, Action Figther o Sonic de Master por los Lemmings. Llamar al 8330446.
Ivan Molera
St. Vicente de Castellet, Barcelona
Ref.i227

Cambio World Cup Italia 90 por cualquier juego que no sea de deportes, Columns tampoco. Megadrive. Telf.: 418473.
Ramon González
Palma de Mallorca, Baleares
Ref.i228

Cambio juego Alex Kidd in Shinobi World por otros juegos. Llamar al Telf.: (953) 582786. De 7 a 8. Para Master System 2.
Raúl Alberto Galán
Alcala la Real, Jaén
Ref.i229

Intercambio juego de MD, yo tengo Spiderman, Mercs, Gynoug, Ghostbusters etc... Preferentemente Mickey Mouse. Telf.: (958) 880026.
Juan Jose Jiménez
Almuñecar, Granada
Ref.i230

CONTACTOS

Me gustaría contactar con la Ref.i154 cuyo anuncio salió impreso en la revista número 11. Telf.: (91) 7727455.
Jesus Ramírez
Madrid
Ref.C80

Quisiera contactar con adictos de la GG para cambiar juegos. Preferiblemente de las Palmas. Telf.: (928) 694983.
Juan Francisco Rivero
El Calero-Telde, Las Palmas
Ref.C81

Si vives en Tarragona y deseas cambiar, comprar o vender juegos, apúntate al club "Megadrive". Telf.: (977) 225835.
Javier Rion
Tarragona
Ref.C82

Quisiera cambiar los juegos R.C.Grand Prix y Super Kick Off a la Ref.i113. Llámame al teléfono (976) 886472.
Cesar Fuentes
Calatayud, Zaragoza
Ref.C83

COMPRAS VENTAS

Compró Doble Dragon de MS por menos de 4.000 pts. o lo cambio por Tennis Ace o Shadow Dancer. Telf.: 3701473.
Cesar Augusto Pascual
Prat de Llobregat, Barcelona
Ref.V238

Vendo Game Gear con 6 juegos, lupa, convertidor de Master System 2. Sólo tiene tres meses por solamente 28.000 ptas. Telf.: 7903145.
Miguel Gutiérrez
Mataró, Barcelona
Ref.V239

Vendo consola Game-Gear más convertidos Master-gear, las dos cosas junto a 5 juegos como Asterix o Space Harrier. Todo en buen estado, costó 56.000 pts y lo vendo por 22.000 pts. Interesados llamar al telefono 6826818.
Daniel Pérez
Getafe, Madrid
Ref.V240



El Correo

¡Hola amigos! Ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis.

Si me necesitáis escribidme una carta a:

MEGAFORCE/Correo de Sonic

C/ Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona

? Hola, Sonic: Me llamo Luis y tengo la Master System 2 y quería hacerte unas cuantas preguntas:

1-¿Qué juegos me recomiendas de luchas? ¿De qué trata?

2-¿Y de deporte?

3-¿Y de acción?

4-¿Cuándo va a salir el Mickey Mouse

2? ¿Para qué consola va a salir?

¿Cuánto va a costar?

5-El Last Battle y el Street of Rage 2,

¿para qué consola son? ¿Cuál es mejor?

Gracias Sonic.

**Luis Vaquero
Salamanca**

1-Uno de los mejores para la Master es el Street of Rage. Trata de una banda de gamberros que se ha apoderado de toda la ciudad y que hacen de las suyas sin ninguna oposición, salvo, claro está, tres policías que deciden hacer justicia y aniquilar a toda la banda.

2-El más recomendable es, sin duda, el Olympic Gold, con pruebas como la carrera de 100 metros, la de obstáculos, natación, tiro al arco, salto de trampolín y salto de altura.

3-De acción, te puedo mencionar Alien 3, este juego no necesita presentación, ya que sigue la trama de la película con el que te pasarás muchas horas pegado al pad de la consola acribillando aliens.

4-Mickey Mouse 2 ya ha salido a la calle y está disponible para la Master System y Megadrive. Aunque la versión de la Master System no tiene mucho que ver con la anterior entrega de la serie (World of Illusion), sino que más recuerda al primer episodio de Mickey para la Master, pero todo

parecido acaba aquí, ya que este cartucho tiene muchos escenarios, con enemigos de curioso aspecto. Su precio ronda las 5.990 ptas.

5-Estos dos juegos que me mencionas están disponibles sólo para la Megadrive, y yo personalmente aconsejaría primero el Street of Rage 2, un cartucho de 16 megas con mucha acción.



? Hola, Sonic: ¿Cómo te va? A mí muy bien, pero tengo un problema con mi Mega Drive.

1-Tengo los siguientes juegos: Sonic, Turbo Out Run, Olympic Gold, Soni 2 y el Desert Strike. ¿Me podrías decir algún truco para el Desert Strike y para el Sonic 2?

2-¿Van a bajar los precios de Mega-CD ROM?

3-¿Cuál de estos juegos me aconsejas? European Club Soccer, Michael Jackson, World of Illusion, WWF, o el F22 Interceptor.

Muchas gracias y espero tu respuesta.

**Jesús Ortega
Granada**

1-Te voy a citar varios códigos para este "aero-cartucho". Misión 2: AQOAMHD, Misión 3: TLOBOAT, Misión 4: PTEWFTU. En cuanto al truco del Sonic 2, en esta misma sección encontrarás la respuesta a la misma pregunta que me realizó otro consolega.

2-No, de momento no van a bajar (a parte de que todavía no se ha distribuido en España)

3-Te aconsejo el World of Illusion, un cartucho con gráficos, melodías y efectos mágicos. Imprescindible en tu juguetera.

? Hola Sonic. Tengo una Master System 2.

1-¿Street Fighter 2 va a salir en Master System?

2-Quisiera saber si el Sonic 2 trata de lo mismo que el 1, es decir, si tiene que acabar con Robotnik.

3-¿El juego Shadow of the Beast, el personaje pega puñetazos o utiliza armas?

4-¿En el Golden Axe se puede jugar a dos? Y si me dieran a elegir entre el Golden Axe y el Shadow of the Beast, ¿cuál me recomendarías?

1-No, por su complejidad no es posible adaptarlo a los 8 bits.

2-Sí, el argumento trata de lo mismo.

3-El personaje pega puñetazos y además puede utilizar armas, pero debes encontrarlas.

4-Los dos son muy recomendables, y la elección muy difícil. Si te gusta el arcade, te recomiendo el Golden Axe, pero si lo que quieres es arcade más un poco de aventura, el Shadow of the Beast.

? Hola, Sonic, quisiera que me contestes a unas preguntas. Son preguntas sobre la Mega CD, que estoy buscando información como un loco.

1-Tengo una Megadrive, japonesa. Dicen que hay dos tipos de Mega CD, la española y la japonesa. Si tengo la Megadrive japonesa ¿me tendré que comprar el Mega CD japonesa?

2-¿Qué juegos están disponibles en la Mega CD?

3-Si está el juego de Sonic 2, ¿es diferente que el cartucho de la Megadrive?

4-Ya ha pasado las navidades y decían que valía unas 35.000 pesetas. Aún



de Sonic



los estoy viendo por 50.000 pesetas. Es un poco rarillo ¿no creéis?

5-¿Qué posibilidades espectaculares puede hacer la magnífica máquina CD-ROM?

6-¿Cuántos megas de potencia tiene la CD-ROM?

7-En un apartado de información del nº3 de la revista Megaforce que explica cosas sobre el Mega CD, y hay un apartado que no entiendo, que es el siguiente:

"El Mega CD conectado a la Megadrive abre la posibilidad de hacer efectos especiales en el juego: rotación y ampliación de los escenarios y de los sprites, gracias a un coprocesador matemático y una serie de circuitos y software especiales."

8-Sonic, ¿me podrías explicar para qué sirven las funciones del Mega CD, como el "play", el "access"...

9-¿Es verdad que hay un mando llamado Power Stick? Y si lo hay, ¿cuánto vale?

10-¿El mando Power Stick es para la Mega CD? ¿Cuántos botones tiene? ¿Cuáles son sus funciones?

Gracias por todo Sonic.

Dani Bellver

Banyoles (Vila Olímpica)

1-Para que no haya problemas, en tu caso es mucho mejor comprar el Mega CD japonés. Pero como ya he comentado alguna vez, es mejor comprarlo todo en España para evitar problemas de este tipo.

2-Algunos de los juegos que están disponibles son el Prince of Persia, Cobra Command, Death Bringer, Monkey Island, Thunder Force FX, Afterburner 3 y Sol Feace.

3-Efectivamente, se está realizando una versión diferente y más completa y espectacular de este juego.

4-En un principio se dijo que se vendía a 35.000 ptas., pero después

de varios cambios y rumores falsos, el precio real queda en 50.000 ptas.

5-Imágenes reales durante más de una hora, efectos de rotación y zoom realizados por un chip exclusivo de ampliación de gráficos, ahorro de tiempo en la transmisión de las imágenes y la reproducción de discos de audio y CD+G.

6-Pueden llegar a almacenar unos 500 megabytes de datos. La propia Mega-CD lleva 6 Mb para evitar demasiados accesos a disco.

7-Gracias a unos chips especiales se puede rotar objetos y escenarios con una rapidez y suavidad increíbles, estos efectos los encontrarás en



muchos juegos, como por ejemplo el Cobra Command.

8-Sirven para utilizar los discos de audio como normalmente se harían en un compact disc de un equipo.

9-Sí, existe este mando en nuestro mercado y su precio más o menos es de 6.890 ptas.

10-Tiene los tres botones normales (A, B y C) y cada uno tiene un pequeño botón en la parte superior para el autofire.

También lleva incorporado un regulador de velocidad para los disparos de forma tal que el efecto de autodisparo puede ser más rápido o más lento.

? Hola, Sonic. Quiero hacerte un par de preguntas, espero que me puedas contestar.

1-Tengo una Megadrive y no sé cual juego sería más divertido, con mejores gráficos, etc. Los juegos son Olympic Gold y Golden Axe 2. ¿Cuál te gusta más? Espero que me puedas ayudar.

2-Y si me podrías decir algún truco para el Golden Axe, para derrotar a Death Adder.

Juan Francisco García González
San Isidro, Tenerife

1-Sinceramente, me gusta más Golden Axe 2, ya que es un cartucho "legendario" que no puede faltar en tu juegoteca.

2-La forma de eliminar a Death Adder de forma sencilla es jugando una partida de dos, pon a la mujer delante del malvado y al enano en el otro extremo. La mujer le dará un golpe de espada y, a continuación, el enano debe darle un golpe de hacha. Repítelo varias veces. También te voy a facilitar el truco para salir en el nivel que quieras: ve a la pantalla de selección de personaje, preciona B y mantén apretada la diagonal abajo/izquierda y pulsa Start (todo al mismo tiempo). El número del nivel deberá aparecer arriba a la izquierda y se cambia con los controles de arriba y abajo.

? Hola, Sonic. Me llamo Pablo y soy un consolero de Game Gear. Me gustaría saber si van a salir para G.G. los siguientes juegos:

Streets of Rage 2, Castle of Illusion 2, Asterix, European Club Soccer, James Pond 2, Mickey and Donald, Shadow Dancer, Ninja Gaiden 2, Grand Slam Tennis y Ghouls'n Ghosts. ¿Por qué está el Golden Axe para mi consola en Estados Unidos y no en España?

¿Estará el Street Fighter 2 en la Game Gear?

¿Va a salir algún juego de fútbol que no sea el Super Kick Off?

Gracias por tus respuestas.

Pablo Esteban Luna
Zaragoza

Lo lamento pero de los juegos que me mencionas no aparecerá ninguno para la portátil de las consolas (de momento).

La distribución de los juegos está montada de forma tal que normalmente los cartuchos aparecen primero en el país natal donde se crean para pasar posteriormente a los diferentes mercados.

Lamentablemente, España casi siempre es la última en recibir estas novedades, pero, parece ser que de aquí a un tiempo ha mejorado la distribución debido a que las casas de software están viendo a nuestro país como un mercado muy importante en cuanto a juegos y consolas. Además Sega está haciendo un esfuerzo para que eso sea así.

No, de momento aparecerá en Megadrive, y no creo que sea traspasado a las consolas de 8 bits. Principalmente porque perdería mucho el juego, tanto en gráficos como en rapidez y sonido, con la consecuente pérdida de adicción.

No, de momento no tengo noticia de la salida de un juego de fútbol para la Game Gear.

Suscríbete a

MEGA force

!!! Sega 100x100 !!!

Llévate de regalo
un súperclasificador
para tus cartuchos.



Aprovecha esta ocasión y llévate a casa
la única revista 100x100 Sega más
un fantástico clasificador de regalo.
Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a
Editorial Primavera, S.A.

**Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números)
al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente
gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):**

- ☐ 1 Cartidge Caddy
- ☐ 1 carnet de socio MEGAFORCE

Nombre..... Apellidos.....
Calle..... Nº..... Teléfono.....
C.P..... Población..... Provincia.....
(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:

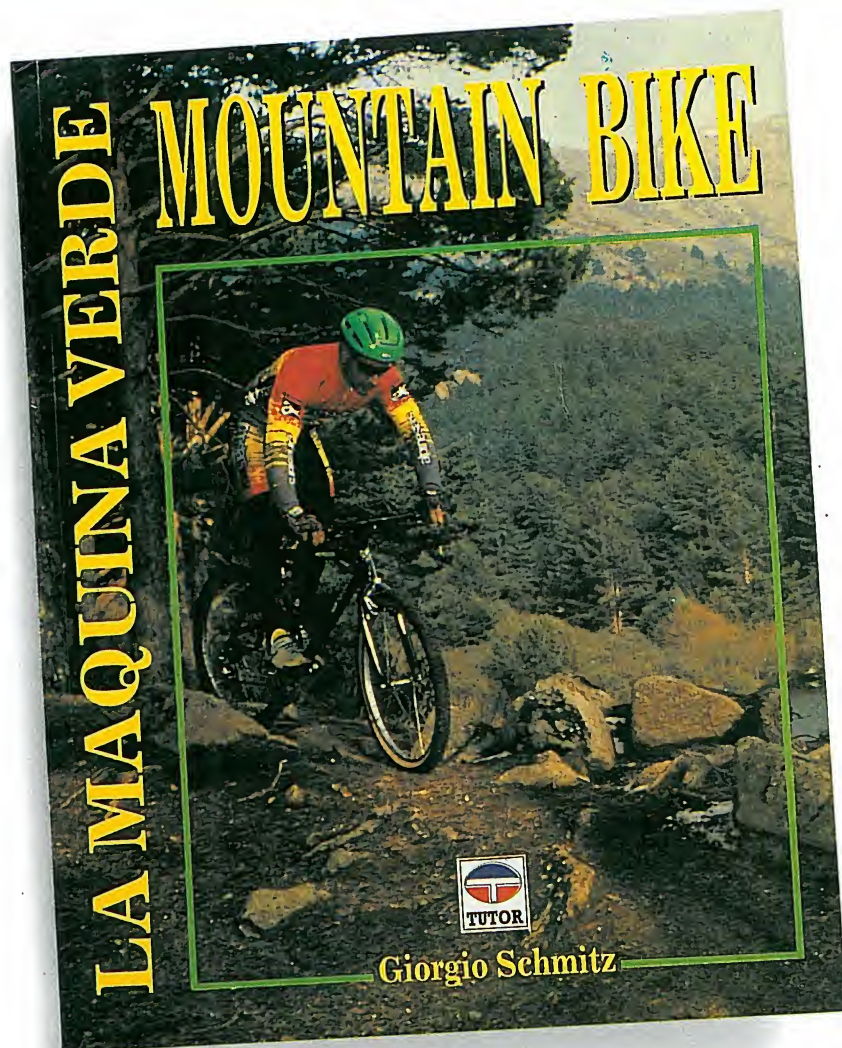
- ☐ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera S.A.
- ☐ Giro postal a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2º 08008 Barcelona

Fecha..... Firma.....

Enviar a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2º 08008 Barcelona

También puedes mandar una fotocopia.

MEGATIENDA



Ya puedes convertirte en un profesional del mountain bike. Este libro te ayudará a conocer todas las técnicas y mantenimiento necesarios para aprovechar al máximo y disfrutar con tu máquina. También podrás conocer los nuevos diseños y tendencias del mercado.

Sin duda, este libro es la mejor herramienta para tu mountain bike. Móntate en esta super oferta que te hacemos y consigue ya el libro "MOUNTAIN BIKE LA MAQUINA VERDE".

OFERTA VALIDA HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

SOLICITA A **MOVIERECORD DIRECT** EL LIBRO "MOUNTAIN BIKE LA MAQUINA VERDE" ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.

☐ **SI** deseo recibir en el domicilio que les indico, el libro "MOUNTAIN BIKE LA MAQUINA VERDE" por el precio de 1.700 ptas. más 400 ptas. de gastos de envío, por correo.

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCION

C.P.

POBLACION

PROVINCIA

TELF.

FECHA NACIMIENTO

N.I.F.

FIRMA
X

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA
REEMBOLSO

☐ ADJUNTO
CHEQUE

☐ VISA

☐ AMERICAN
EXPRESS

TARJETA Nº:

NOMBRE DEL TITULAR

FECHA CADUCIDAD

Recorta este cupón y envíalo hoy mismo a:

MOVIERECORD DIRECT

Mártires de Alcalá, 4-28015 Madrid

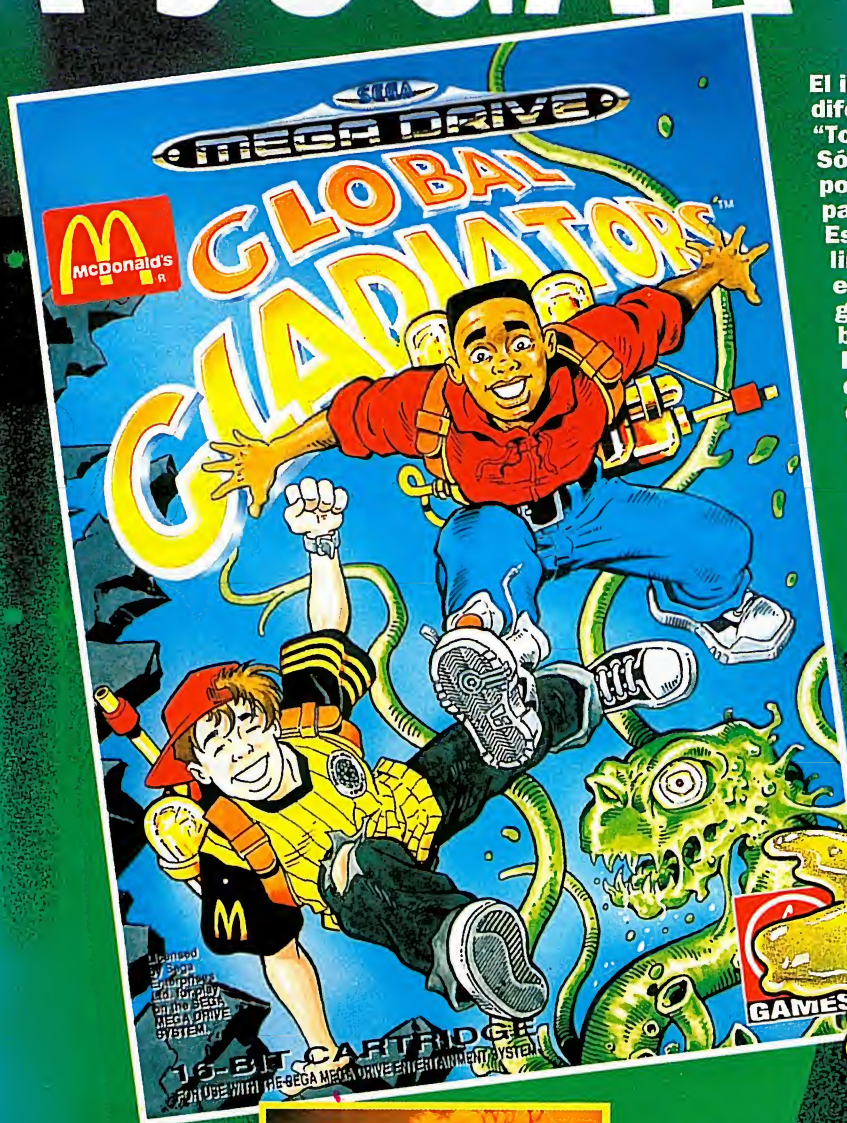
OFERTA VALIDA SOLAMENTE EN PENINSULA.

MOVIERECORD DIRECT es la única entidad responsable de la venta y distribución de estos productos.



Si deseas recibir rápidamente tu pedido llama al
(91) 542 25 20 / 547 21 21

PREPARATE A JUGAR SUCIO



El imperio de la basura pretende ensuciar 4 mundos diferentes: "Slime World", "The Mystical Forest", "Toxi-Town" y "Artic World".

Sólo Mick y Mack, dos héroes ecológicos impulsados por sus prodigiosos GooShooters, tienen estómago para impedirlo. ¿Con cuál de los 2 te quedas?

Eso sí, tendrás que jugar sucio pringándote de lo lindo en los 12 niveles... ¡¡1.250 gráficos!! y exuberantes escenarios para no caer en las fétidas garras de tus viscosos enemigos. Atrapa toda la basura que puedas y recíclala en valiosos puntos. El Scroll multidireccional sigue los movimientos de los personajes y crea un efecto tridimensional de increíble realismo.

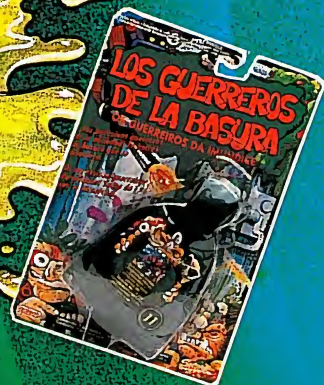
¿Te va la música? Pues ésta no tiene desperdicio. Con las voces de Mick y Mack digitalizadas.

¡¡Pasa el mundo a limpio con Global Gladiators!!

Y llévate
¡¡GRATIS!!
ESTE INCREÍBLE REGALO

Famosa

(Hasta fin de existencias)



DISPONIBLE EN:
MEGA DRIVE,
MASTER SYSTEM II
Y GAME GEAR.



SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE